

Université de Montréal

**Le développement de collections de jeux vidéo dans les
bibliothèques universitaires en Amérique du Nord : étude
exploratoire**

par

Stéphanie Cadieux

École de bibliothéconomie et des sciences de l'information

Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'information
en vue de l'obtention du grade de doctorat
en sciences de l'information

Décembre 2016

© Stéphanie Cadieux, 2016

Résumé

L'importance culturelle et sociale des jeux vidéo n'est plus à démontrer : ces documents font désormais partie du quotidien d'un bon nombre de Nord-Américains et l'industrie du jeu vidéo était l'industrie du loisir la plus rentable en 2014. La popularité de ce médium a suscité l'intérêt de la communauté universitaire et plusieurs disciplines étudient maintenant les jeux vidéo, notamment la psychologie, la sociologie et les sciences de l'information. De plus, certaines universités ont créé des départements d'études vidéoludiques, qui sont uniquement consacrés à l'étude de ce type de document. Cet intérêt scientifique peut mener à la création de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires. Toutefois, la littérature scientifique ne s'est pas intéressée à l'insertion des jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires, la littérature disponible étant uniquement professionnelle. Cette recherche vise à contribuer de manière scientifique à une question qui a été traitée uniquement de manière professionnelle, afin d'apporter un regard objectif sur cette réalité que les bibliothèques universitaires pourront être appelées à vivre. Pour ce faire, nous avons procédé à une étude de cas multiples, en menant des entrevues semi dirigées avec des bibliothécaires, des employés de la bibliothèque, des enseignants et des étudiants de deux milieux, un canadien et un américain. Cette approche qualitative a été choisie pour répondre à quatre questions de recherche : [1] Quels sont les facteurs influençant le développement des collections de jeux vidéo?, [2] Comment les différentes étapes du développement de collections sont-elles appliquées lors du développement d'une collection de jeux vidéo?, [3] De quelles manières la collection est-elle utilisée par les usagers de la bibliothèque? et [4] Les jeux vidéo doivent-ils être traités différemment des autres types de documents? Si oui, de quelle manière?

Les résultats montrent que les principaux facteurs influençant le développement de collections de jeux vidéo sont de nature organisationnelle et budgétaire, mais qu'une attention particulière doit être portée aux facteurs technologiques lors du développement de collections rétrospectif. Le développement d'une collection de jeux vidéo diffère du développement de collections de documents dits traditionnels, car les bibliothécaires procèdent à de la micro sélection et les critères de sélection importants concernent, en plus des demandes des usagers, le matériel pour accéder à l'information contenue dans le jeu. De plus, les commis et les autres

employés travaillant au comptoir de prêt peuvent devoir nettoyer et réparer les objets qui ne fonctionnent plus. Les utilisateurs potentiels de ces collections, c'est-à-dire les enseignants et les étudiants qui utilisent les jeux vidéo dans leurs activités de recherche et d'enseignement, n'utilisent pas les ressources des bibliothèques, notamment à cause d'un manque de promotion et de l'impossibilité d'emprunter les documents pour les consulter à la maison. Finalement, outre les activités de développement de collections qui diffèrent des documents traditionnels, l'impact des jeux vidéo sur les employés des bibliothèques est minime, notamment car ces ressources sont isolées dans les bibliothèques et que les employés ne sont pas appelés à travailler avec d'autres types de documents.

Mots-clés : Bibliothèques universitaires, Développement de collections, Documents audiovisuels, Jeux vidéo.

Abstract

Video games are culturally and socially important; they are part of daily life for most North Americans and were the most profitable leisure industry of 2014. Interest in this document was sparked in the academic community and several disciplines have studied it, such as psychology, sociology and information science. Some universities have created entire departments devoted to the study of video games: Game Studies. This rise in interest sometimes leads to the creation of a video games collection in academic libraries; this issue is not addressed in academic literature, however, only professional. This research aims to bring a scientific and objective viewpoint to an issue many academic libraries may experience. To do so, we conducted a multiple case study and interviewed librarians, members of the libraries' staff, teachers and students of two universities, one Canadian and the other, American. This qualitative approach was chosen to answer our four research questions: [1] What are the elements influencing the development of video game collections?, [2] How do professionals treat video games in their collection development activities?, [3] How are video games used by patrons of academic libraries?, and [4] What is the impact of video games on the libraries' employees tasks?

The results show that the elements influencing the development of video game collections in academic libraries are mostly organisational and financial and that technological elements have to be taken into account when doing retrospective collection development. The development of video game collections differs from that of traditional documents in academic libraries, because librarians choose titles one by one and the important selection criteria include the users' demands and the support to access the information in the game. Furthermore, clerks and other employees may have to clean and repair objects that are not working properly. The potential users of these collections – teachers and students using video games for teaching or for research – do not use the library's resources, mainly because they are unaware of them, but also because they cannot borrow them and bring them home. Finally, other than the tasks related to the development of the video game collection, the impact on the employees is minimal, notably because these resources are isolated in the libraries and because employees do not work with other types of documents.

Keywords: Academic libraries, Collection development, Audiovisual documents, Video games.

Table des matières

Remerciements.....	x
Introduction.....	1
1. Problématique	1
2. Buts et objectifs de la recherche	4
3. Questions de recherche	5
4. Structure de la thèse	5
Chapitre 1. Revue de littérature	7
1. Jeu vidéo	7
1.1. Définition	7
1.2. Perceptions sociales	8
1.3. Le jeu vidéo comme document	13
2. Bibliothèques universitaires.....	19
2.1. Historique.....	20
2.2. Transformations des bibliothèques universitaires.....	23
2.3. Conclusion	33
3. Développement de collections	33
3.1. Politique de développement de collections.....	34
3.2. Activités de développement de collections.....	35
4. Les jeux vidéo en bibliothèque	40
4.1. Bibliothèques publiques.....	41
4.2. Milieux scolaires.....	42
4.3. Bibliothèques universitaires.....	43
5. Cadre conceptuel.....	51
6. Synthèse	54
Chapitre 2. Méthodologie	56
1. Positionnement épistémologique	56
1.1. Positionnement constructiviste	56
1.2. Approche qualitative.....	57

2. Méthode de recherche	57
3. Modes de collecte de données.....	59
3.1 Plan d'échantillonnage.....	60
3.2. Entrevues semi structurées.....	66
3.3. Analyse de la documentation pertinente	67
3.4. Mise en relation des instruments de collecte et des questions de recherche.....	68
3.5. Chronologie de la collecte de données.....	71
4. Analyse des données	73
4.1. Processus d'analyse de données.....	73
4.2. Unités d'analyse.....	74
4.3. Chronologie de l'analyse des données	74
5. Qualité de la recherche.....	75
5.1. Préparation de la recherche	75
5.2. Conduite de la recherche.....	76
6. Synthèse	80
Chapitre 3. Présentation des résultats	82
1. Facteurs influençant le développement de collections.....	82
1.1. Milieu A (Canada)	83
1.2. Milieu B (États-Unis).....	88
1.3. Comparaison entre les milieux.....	95
2. Étapes de développement de collections.....	96
2.1. Milieu A (Canada)	96
2.2. Milieu B (États-Unis).....	99
2.3. Comparaison entre les milieux.....	105
3. Utilisation des jeux vidéo.....	106
3.1. Milieu A (Canada)	107
3.2. Milieu B (États-Unis).....	114
3.3. Comparaison entre les milieux.....	122
4. Impact des jeux vidéo sur les employés.....	123
4.1. Milieu A (Canada)	123
4.2. Milieu B (États-Unis).....	129

4.3. Comparaison entre les milieux.....	136
Chapitre 4. Discussion	138
1. Développement de collections de jeux vidéo.....	138
1.1. Critères de sélection.....	142
1.2. Impacts du développement rétrospectif.....	143
2. Utilisation des ressources.....	145
3. Transformations des bibliothèques universitaires.....	146
3.1. Développement de collections	146
3.2. Perspective de troisième lieu	149
4. Conclusions.....	150
5. Limites de la recherche	152
Conclusion	154
1. Implications de la recherche	156
2. Recherches futures	157
Bibliographie.....	i
Annexe 1. Certificat d'éthique.....	x
Annexe 2. Prise de contact : bibliothécaires responsables.....	xi
Annexe 3. Prise de contact : professeurs	xii
Annexe 4. Formulaire de consentement : bibliothécaire responsable.....	xiii
Annexe 5. Formulaire de consentement : employés de la bibliothèque	xvi
Annexe 6. Formulaire de consentement : utilisateurs.....	xix
Annexe 7. Grille d'entrevue 1 : bibliothécaire responsable.....	xxi
Annexe 8. Grille d'entrevue 2 : bibliothécaires de référence	xxv
Annexe 9. Grille d'entrevue 3 : techniciens.....	xxvii
Annexe 10. Grille d'entrevue 4 : commis.....	xxix
Annexe 11. Grille d'entrevue 5 : professeurs	xxxi
Annexe 12. Grille d'entrevue 6 : étudiants	xxxv
Annexe 13. Livre de codes.....	xxxviii

Liste des tableaux et des figures

Figure I. Nombre d'articles traitant des jeux vidéo, 1975-2015 (Web of Science).....	2
Tableau I. Caractéristiques des documents audiovisuels.....	16
Figure II. Représentation schématique du cadre conceptuel	53
Tableau II. Appariement des questions de recherche et modes de collecte de données.....	60
Tableau III. Genre des participants.....	64
Tableau IV. Âge des participants.....	65
Tableau V. Occupation des participants	65
Tableau VII. Présentation des utilisateurs du milieu A	107
Tableau VIII. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins de recherche par des utilisateurs du milieu A.....	108
Tableau IX. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins d'enseignement par des utilisateurs du milieu A.....	111
Tableau X. Présentation des utilisateurs du milieu B	114
Tableau XI. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins de recherche par des utilisateurs du milieu B.....	115
Tableau XII. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins d'enseignement par des utilisateurs du milieu B.....	117
Tableau XIII. Présentation des employés du milieu A	123
Tableau XIV. Présentation des employés du milieu B	130

À ma mère, sans qui je n'aurais jamais réussi à terminer.

Et à James Turner, sans qui je n'aurais jamais songé à commencer.

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mes directeurs, Vincent Larivière et Carl Therrien, qui ont accepté d'embarquer dans cette aventure, malgré un départ tumultueux et un sujet qui leur était inconnu. Votre générosité, votre curiosité intellectuelle et, surtout, la confiance que vous m'avez accordée m'ont été extrêmement précieuses tout au long de mon doctorat. Vous aviez raison : j'y suis arrivée!

Le travail des deux autres membres de mon comité de recherche, Christine Dufour et Éric Leroux, se doit également d'être souligné. Un immense merci pour toutes ces lectures, relectures et re-relectures, pour les conseils que vous m'avez prodigués et pour les heures passées dans votre bureau, à vous partager mes divers états d'âme.

Ma reconnaissance va aussi au personnel de l'EBSI pour le soutien, tant financier que moral, que vous m'avez octroyé. Je tiens à mentionner l'appui de Dominique Maurel, qui m'a fait confiance en tant que correctrice, chercheuse et chargée de cours. Merci également aux amis du doctorat (Aline, Annaëlle, Anne, Claire, Laure et Philippe) pour votre soutien, votre écoute et votre patience. La cohabitation au laboratoire me manque déjà.

Sur le plan personnel, je me dois de remercier Stéphane, qui m'a endurée dans les montagnes russes émotionnelles qu'a été la rédaction de cette thèse. Un immense merci à mes amis, qui m'ont écoutée patiemment sans nécessairement comprendre tout ce que je racontais. Merci également à mes parents, qui m'ont toujours soutenue dans mon cheminement universitaire et qui m'ont fait connaître les jeux vidéo : vous étiez probablement loin de vous douter que cet intérêt aboutirait à ce résultat!

Finalement, merci à toutes les personnes que j'ai croisées durant mon doctorat : connaissances, collègues, amis, famille, belle-famille, étudiants. Au cours de la rédaction de cette thèse, j'ai acquis une confiance et une force que je n'aurais jamais cru posséder un jour. J'ai énormément grandi à votre contact et je vous suis reconnaissante de m'avoir permis de devenir la femme que je suis maintenant.

Introduction

1. Problématique

Les bibliothèques universitaires se doivent de s'adapter aux besoins changeants de leur clientèle afin de rester pertinentes pour celle-ci. Au fil des années, les supports d'information se sont multipliés, ce qui a obligé les bibliothèques de tous types à acquérir, en plus des ouvrages en format imprimé, des vidéocassettes (Lavigneur, 1984), des CD-ROMS (Batterbee et Nicholas, 1995; Dyer, 1990), des DVD (Carr, 2002), des disques compacts (Lai et Chan, 2010; Haddad, 1996) et, plus récemment, des livres électroniques (Berger-Barrera, 2008; Parkes, 2007; Rao, 2005) et des jeux vidéo (Laskowski et Ward, 2009; Bubak, 2008; Tappeiner et Lyons, 2008).

Les jeux vidéo constituent une ressource documentaire populaire, et ce, malgré la mauvaise presse qui les entoure. Par exemple, dans les années 1980 et 1990, on avançait qu'ils étaient trop violents, qu'ils encourageaient un comportement antisocial et que le public cible n'incluait, à part quelques rares exceptions, que les jeunes garçons et les adolescents (Annetta, 2008; Levine, 2007; Williams, 2003). Toutefois, le marché du jeu vidéo a continué de croître et d'évoluer pour devenir une industrie valant plus de 20 milliards de dollars américains (Entertainment Software Association, 2016). Le marché offre maintenant des jeux très différents, passant des jeux pour les enfants aux jeux classés pour adultes, offrant ainsi un accès plus universel à ce média.

Les jeunes qui étaient adeptes de jeux vidéo dans les années 1980 leur sont restés, pour plusieurs, fidèles en vieillissant (Entertainment Software Rating Board, s.d.; Levine, 2007) et c'est pourquoi certains étudiants désirent utiliser ce médium dans leur parcours universitaire. Par exemple, certains souhaitent œuvrer dans l'industrie du jeu et optent pour une formation collégiale ou universitaire spécifiquement liée au processus de création de jeux vidéo. D'autres veulent étudier les différents impacts des jeux, autant dans le domaine des sciences pures que dans celui des sciences humaines et sociales. Le nombre de recherches universitaires portant sur les jeux vidéo est de plus en plus important : on les utilise entre autres pour comprendre la réceptivité des étudiants en sciences de l'éducation (Annetta, Minogue, Holmes

et Cheng, 2009), pour étudier la notion d’immersion (Lee, 2009), les effets de la violence en sociologie (Farrar, Krcmar et Nowak, 2006) et les interactions personne-machine (Barr, Noble, et Biddle, 2007). En effet, comme le montre la Figure I (p. 2) — dont les données sont tirées de Web of Science de Thomson Reuters, avec la requête ("video game" OR "video games" OR "videogame" OR "videogames") – le nombre d’articles sur le sujet a augmenté de façon exponentielle au cours des 40 dernières années. Notons un premier groupe de travaux publiés lors de l’émergence des jeux au début des années 1980, puis une seconde phase d’augmentation à partir de la première décennie des années 2000. Plus spécifiquement, le nombre d’articles publiés sur le sujet est passé d’une centaine en 2000 à plus de 1 000 en 2015.

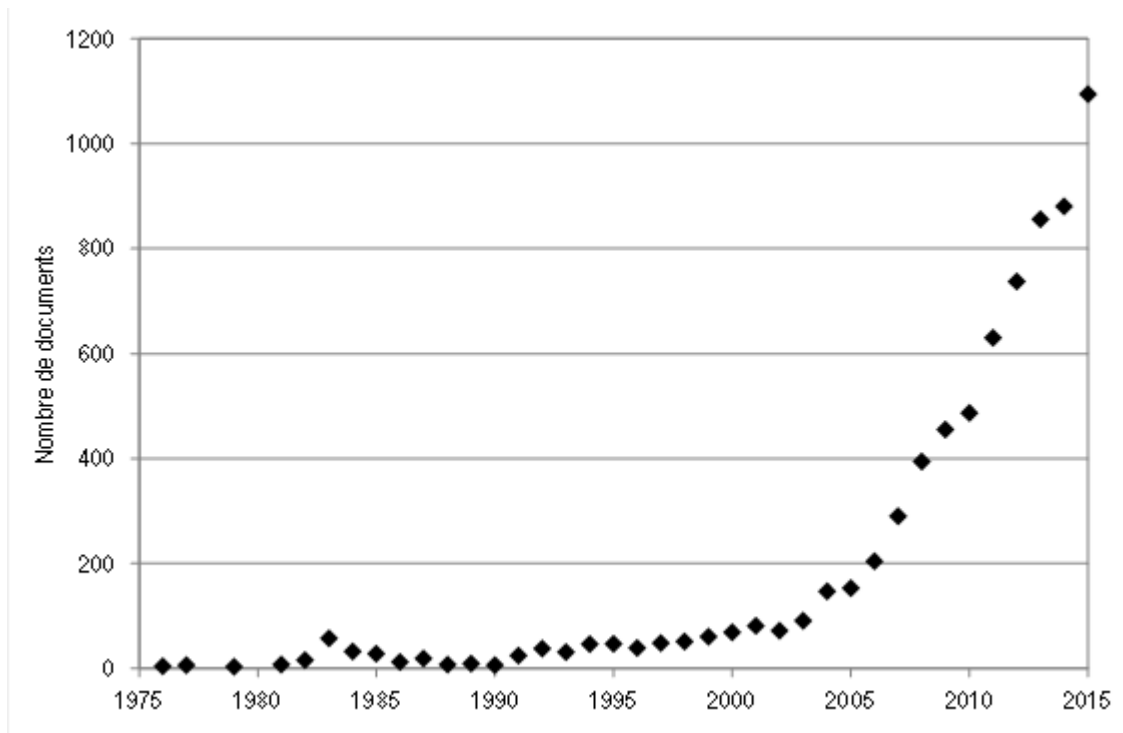


Figure I. Nombre d’articles traitant des jeux vidéo, 1975-2015 (Web of Science)

Si les études déjà effectuées et les différents articles publiés sur le sujet peuvent être d’intérêt pour ces chercheurs, il ne fait aucun doute que, pour créer de nouvelles connaissances, des travaux empiriques avec des participants utilisant le ou les jeux sélectionnés sont nécessaires. Dans ce contexte, il devient intéressant de fournir un accès à des

jeux, à des consoles et à une aire de jeux aux étudiants, professeurs et chercheurs afin qu'ils puissent mener à bien leurs travaux. Il faut alors étudier, d'un point de vue technologique et budgétaire, le type de ressources qu'il est possible d'acquérir et comment l'obsolescence des technologies sera traitée. En plus de reposer sur des facteurs technologiques et financiers, le développement de collections repose sur des facteurs organisationnels. D'une part, les usagers émettent des demandes aux bibliothécaires, qui leur sont en général très réceptifs (Cadieux et Beaupré-Lavallée, 2011). D'autre part, les budgets associés à cette activité sont revus à la lumière du budget de la bibliothèque, qui lui dépend du budget de l'institution d'attache. Il est alors important de s'assurer de la participation à la fois des employés et des usagers de la bibliothèque afin de garder la résistance au changement au minimum.

Les facteurs sociaux sont également à prendre en compte dans le développement de collections : les bibliothèques universitaires se donnent comme mission d'offrir des lieux où il est possible de travailler en groupes afin de s'adapter aux nouvelles tendances d'enseignement, où la collaboration est mise de l'avant (Montgomery et Miller, 2011; Bryant, Graham et Graham, 2009; Waxman, Clemons, Banning et McKelfresh, 2007). Pour répondre à ce besoin, certaines bibliothèques se positionnent en tant que « troisième lieu » pour les étudiants, souhaitant ainsi devenir un lieu de socialisation et de relaxation. Selon cette approche, élaborée dans les années 1980, le troisième lieu permet la création et le développement d'un cercle social en dehors de la famille (le premier lieu étant la maison) et du travail (le second lieu) (Oldenburg et Brissett, 1982). Les jeux vidéo peuvent faire partie du concept de troisième lieu des bibliothèques universitaires, en montrant, dans un premier temps, que les intérêts de tous sont considérés lors du développement de collections et, dans un deuxième temps, en offrant des activités de jeux et en faisant la promotion de leurs services tout en permettant aux étudiants de socialiser (Earp et Earp, 2008; Mazure, 2008).

Peu de chercheurs se sont intéressés au phénomène des jeux vidéo en milieu universitaire; la littérature est davantage professionnelle et fait plutôt état de cas particuliers d'un bibliothécaire dans une bibliothèque précise. Si un ouvrage qui traite de plusieurs bibliothèques en milieux d'enseignement postsecondaire a été recensé, celui de Harris et Rice (2008), nous n'en avons trouvé aucun qui compare les différentes expériences afin de pouvoir créer un état de la situation. Certains auteurs déplorent que peu de textes abordent les

critères de sélection et l'expérience générale de la création d'une collection de jeux vidéo en milieu universitaire (Tappeiner et Lyons, 2008; Kane, Soehner et Wei, 2007). Par ailleurs, il n'existe que très peu de recherche universitaire sur le développement de collections sur des supports électroniques (CD-ROM, cassettes audio, vidéocassettes); la majorité de la littérature étant écrite par des bibliothécaires relatant leur expérience professionnelle.

Notre thèse cherche ainsi à combler ces manques observés dans la littérature en s'intéressant au développement de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires au Canada et aux États-Unis. Pour ce faire, l'étude doit être ancrée dans le milieu étudié, car, comme nous l'avons mentionné, le développement de collections est nécessairement lié aux pratiques organisationnelles et se fait en fonction des besoins des publics ciblés; une étude de cas multiples permet donc de contextualiser l'information recueillie. Les facteurs pouvant influencer le développement de collections, qu'ils soient internes ou externes à la bibliothèque, sont considérés pour l'atteinte de nos objectifs, mentionnés ci-après.

2. Buts et objectifs de la recherche

Le but de notre recherche est de décrire le développement de collections de jeux vidéo en bibliothèques universitaires au Canada et aux États-Unis. Pour ce faire, nous avons comme objectifs spécifiques (OS) de :

OS1 : Comprendre les facteurs entourant le développement de collections de jeux vidéo.

OS2 : Étudier le développement de collections de jeux vidéo en milieu universitaire.

OS3 : Examiner l'utilisation de la collection par les usagers de la bibliothèque.

OS4 : Estimer les conséquences que peuvent avoir les jeux vidéo dans les pratiques des employés de la bibliothèque.

3. Questions de recherche

La présente recherche vise à répondre aux quatre questions suivantes :

QR1 : Quels sont les facteurs technologiques, organisationnels, sociaux et économiques influençant le développement des collections de jeux vidéo?

QR2 : Comment les différentes étapes du développement de collections (acquisition, traitement intellectuel, préparation matérielle et élagage) sont-elles appliquées lors du développement d'une collection de jeux vidéo?

QR3 : De quelles manières la collection est-elle utilisée par les usagers de la bibliothèque?

QR4 : Les jeux vidéo doivent-ils être traités autrement des autres types de documents? Si oui, de quelle manière?

4. Structure de la thèse

Le premier chapitre présente une revue de la littérature pertinente pour répondre à nos différentes questions de recherche. Ainsi, nous présentons une définition de ce en quoi consiste un jeu vidéo, un bref historique de ce médium et des différentes perceptions sociales qui ont influencé son développement et sa consommation et nous expliquerons en quoi le jeu vidéo s'ancre dans la théorie du document. Par la suite, nous dressons un court historique de l'histoire des bibliothèques universitaires et des transformations qu'elles ont connues au 21^e siècle. Puis, nous fournissons une définition pour chacune des étapes du développement de collections qui nous intéresse, soit l'acquisition, le traitement et l'élagage. Finalement, nous concluons notre revue de la littérature en donnant des exemples d'utilisation et de développement de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques publiques, dans les milieux scolaires et dans les bibliothèques universitaires.

Le deuxième chapitre est dédié à notre méthodologie. Nous exposons notre positionnement épistémologique, soit le constructivisme, et expliquons notre méthode de recherche, l'étude de cas multiples. Nous présentons les chronologies de notre collecte de données et de l'analyse de ces dernières. Finalement, les différents moyens pour assurer la

qualité de la recherche, dans la préparation et au niveau de critères de crédibilité, transférabilité, fiabilité et confirmabilité sont présentés.

Le troisième chapitre est la présentation des résultats, c'est-à-dire des données collectées en suivant la méthodologie expliquée dans le chapitre précédent. Ce chapitre est divisé par question de recherche, puis par milieu.

Le quatrième chapitre offre une discussion des résultats présentés dans le chapitre précédent. Ainsi, pour chaque élément important noté dans notre chapitre de résultats, nous commentons les données que nous avons obtenues et dressons des parallèles entre les résultats et notre revue de la littérature.

Chapitre 1. Revue de littérature

Les textes portant sur les jeux vidéo en bibliothèques universitaires ont été traités et sont abordés dans la troisième section de ce chapitre. Toutefois, leur nombre restreint appelle un élargissement de la couverture de la revue de littérature, afin de bien comprendre l'objet qu'est le jeu vidéo ainsi que le développement de collections de ces documents dans d'autres milieux documentaires. D'abord, nous nous intéressons à l'objet au centre de notre problématique, le jeu vidéo; nous enchaînons ensuite avec une présentation des diverses transformations qu'ont connues les bibliothèques universitaires, puis nous continuons avec le processus au cœur de notre problématique, le développement de collections, et, enfin, terminons avec les textes sur les jeux vidéo en bibliothèques publiques, en milieux scolaires et en bibliothèques universitaires.

1. Jeu vidéo

Dans un premier temps, comme le jeu vidéo est au cœur de notre recherche, il nous apparaît essentiel d'en établir les bases afin de bien le comprendre. Pour ce faire, nous commençons par exposer la définition de « jeu vidéo » que nous utilisons dans la présente thèse. Par la suite, nous dressons un court portrait des perceptions sociales de cet objet. Nous terminons cette section en traitant de l'inscription du jeu vidéo dans la théorie du document.

1.1. Définition

La définition généralement acceptée de ce en quoi consiste un jeu est offerte par Juul (2005) :

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul, 2005, p. 5).

Cette définition lui sert ensuite de base pour déterminer ce qu'est un jeu vidéo : « Generally speaking, a game played using computer power and a video display. Can be computer, cell phone, or console game » (Juul, s.d.).

Cette définition est acceptée par les spécialistes en étude du jeu, mais nous aimerions mettre l'accent sur l'exclusion des mondes virtuels. Certains auteurs (Haycock et Kemp, 2008; Burek Pierce, 2007; Kirriemuir, 2006) mentionnent Second Life comme étant un jeu, alors qu'il s'agit en fait d'une application sociale. En effet, si on se base sur les définitions de Juul, on remarque que les mondes virtuels n'y correspondent pas, car ils n'ont pas d'objectifs quantifiables.

De plus, pour les besoins de cette recherche, nous excluons les jeux disponibles gratuitement sur Internet, car ceux-ci n'entraînent pas de coûts aussi importants que l'acquisition payante¹. Un des principaux freins à l'implantation et à l'expansion d'une collection étant d'ordre monétaire, nous désirons nous concentrer sur le développement de collections de jeux achetés par la bibliothèque ou qui ont fait l'objet de dons. Ces derniers sont considérés, car, même si la collection ne comprend que des dons, il existe un risque de pression pour maintenir la collection à jour et donc, d'acquérir de nouveaux jeux.

1.2. Perceptions sociales

Afin de comprendre leur place dans les milieux documentaires et la réticence de certains à les introduire comme documents porteurs de sens, il est primordial de faire un résumé des perceptions sociales, tant positives que négatives, dont les jeux vidéo ont fait l'objet. Les jeux vidéo ont connu un essor spectaculaire dans les années 1970, juste avant de connaître un échec retentissant au début des années 1980, pour finalement renaître de leurs cendres quelques années plus tard, avec la parution de la première console de Nintendo (la Nintendo Entertainment System ou NES), originalement appelée Famicom (Flynn, 2003; Williams, 2003; Kirriemuir, 2000). Depuis, ce nouveau médium est très populaire et cette

¹ Les revues *exclusivement* en libre accès étant typiquement exclues des pratiques de développement de collections de périodiques en milieu universitaire, nous avons opté pour une approche similaire avec les jeux vidéo.

popularité ne laisse pas indifférent : nombreuses sont les opinions autant en leur faveur qu'en leur défaveur.

1.2.1. Perceptions positives

Au début des années 1980, les jeux vidéo étaient perçus positivement, car lorsque les jeunes jouaient à la maison ou quand ils fréquentaient les arcades, ils évitaient de s'attirer des problèmes. À l'époque, les arcades étaient vues comme des endroits de socialisation où les tensions raciales étaient inexistantes (Williams, 2003, p. 537-538). Les jeux étaient également vus comme des outils permettant d'améliorer la coordination main-œil et de se familiariser avec les nouvelles technologies. Dans l'opinion populaire, comme jouer à un jeu vidéo demande à l'utilisateur d'être actif, ils étaient considérés comme un meilleur média que la télévision (Williams, 2003, p. 537-540). Au cours des années 1990, alors que la technologie se développait, on estimait que les jeux vidéo permettaient de développer l'intelligence tout en s'amusant (Williams, 2003, p. 539). On vantait également la possibilité que les jeux vidéo puissent servir de catharsis à des pulsions violentes chez les adultes : « [t]he violence as catharsis frame was common in the initial stories, most typically in reference to professional men who used games as an outlet for job stress or boredom, or to exhibit some kind of control they were denied at work » (Williams, 2003, p. 538). Dans une même idée, on prétendait que la fonction de catharsis pouvait permettre de travailler sur la violence latente chez les enfants (soit pour s'en détacher ou pour la comprendre) (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 220).

1.2.2. Perceptions négatives

Les perceptions positives énoncées dans la sous-section précédente avaient leurs pendant négatifs. L'idée que les arcades étaient en endroit sain pour les jeunes était contestée. Ces établissements étaient perçus comme des endroits où les gens jouaient à des jeux violents et où il y avait circulation de drogue (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 181-182; Williams, 2003, p. 541). Les jeux dans les arcades étaient également perçus comme des dépenses inutiles, car la durée de jeu et le nombre de parties possibles dépendent en grande partie du budget dont le joueur dispose (Williams, 2003, p. 541). Il était entendu que les jeux, tant aux arcades qu'à la maison, pouvaient entraîner des risques pour la santé, en causant notamment

des *Pac Man elbows* ou des *Nintendinitis*² (Williams, 2003, p. 541). Des avertissements indiquant que les jeux vidéo pouvaient causer de l'épilepsie étaient apposés sur les boîtes, malgré la fausseté de cette affirmation : les jeux peuvent déclencher une crise d'épilepsie chez les gens déjà atteints, mais ne créent pas la maladie chez les personnes n'en souffrant pas (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 208-209). La théorie selon laquelle les jeux pouvaient servir de catharsis à des pulsions violentes a eu son écho chez d'autres qui considéraient que la violence contenue dans certains jeux était inquiétante et pouvait entraîner des changements négatifs dans les valeurs, les attitudes et les comportements des joueurs (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, G, 2003, p. 35; Williams, 2003, p. 542). Les phénomènes d'enfermement, de conditionnement et de dépendance ont également été abordés, de même que le découragement total envers la vie « réelle », dans laquelle il n'est pas possible d'utiliser des rayons lasers et diverses armes pour régler ses problèmes (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 216).

D'ailleurs, les préjugés de comportements violents persistent toujours et les jeux vidéo sont souvent les cibles d'accusations derrière les actes de violence d'adolescents. Les médias de masse insistent sur le fait qu'ils encouragent les actes de violence en désensibilisant les joueurs (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, 2003, p. 268; Sicart, 2009, p. 3). Toutefois, on remarque que la violence comme source d'amusement était présente bien avant les jeux vidéo, notamment à la télévision (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, 2003, p. 145; Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 190). Williams (2006) fait remarquer que la variété de jeux disponibles rend impossible une attitude unique envers ce type de médium et ajoute :

[...] generalizability is still an issue for game research. Indeed, the wide variety of video game content and play experiences would likely surprise most first-time investigators. [...] As Dill and Dill (1998) have noted, "This is akin to lumping films like The Little Mermaid with Pulp Fiction, and expecting this combined 'movie viewing' variable to predict [something...]" (p. 70).

La violence est l'aspect négatif le plus souvent mentionné, mais il n'est cependant pas le seul à être traité. L'univers des jeux vidéo étant, de prime abord, majoritairement masculin,

² Nous avons conservé les termes anglais, car ils illustrent la nature de l'activité qui était faite au moment où la blessure est survenue.

les femmes n'y sont pas nécessairement représentées de manière élogieuse : elles sont souvent impuissantes et doivent être secourues (*Mario Brothers*), elles peuvent être représentées comme une sorte de récompense (*Double Dragon* et *Custer's Revenge*) et sont fréquemment hyper sexualisées (*Tomb Raider*) (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, 2003, p. 124; Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 194). Malgré que les filles constituent maintenant un auditoire cible des compagnies des jeux vidéo — elles représentent 41 % des joueurs aux États-Unis (Entertainment Software Association, 2016) — le sexisme est encore très présent dans les jeux vidéo et la représentation de personnages féminins. Un exemple récent de sexisme est la présentation du jeu *Assassin's Creed* faite par le directeur technique de Ubisoft qui a mentionné qu'il sera impossible de jouer un protagoniste féminin, car donner le choix du sexe au joueur constituerait une charge de travail supplémentaire pour l'équipe de création (Gittleson, 2014).

1.2.3. Outils d'aide à l'enseignement

Les jeux vidéo ont également été considérés comme des objets permettant l'apprentissage de certains concepts tout en gardant l'intérêt des utilisateurs. Les entreprises de jeux vidéo ont compris les possibilités que cette perception recelait et ont décidé de créer des jeux ludoéducatifs (*edutainment*). Ces jeux ont ainsi pour objectif de « présenter un contenu éducatif, sous forme de jeux vidéo, en insérant des séquences ludiques avec des défis et des récompenses » (OQLF, s.d.). Ce type de jeux a connu une popularité importante dans les années 1980 et 1990, mais leurs ventes ont chuté dans les années 2000. De nombreuses raisons expliquent ce déclin, notamment la baisse des prix qui a entraîné une baisse d'investissement dans le développement et l'innovation et la promotion du support plutôt que du contenu. En effet, les parents et enseignants achetaient des « CD-ROM éducatifs » qui n'étaient pas, en fait, des jeux (Shuler, 2012).

Toutefois, les jeux ludoéducatifs ne sont pas uniquement développés par les entreprises spécialisées dans la conception de jeux vidéo; un bon nombre sont conçus par des universitaires. On peut penser à *Immune Attack*, développé par la Brown University et la University of Southern California, qui enseigne des notions de biologie et d'immunologie, ou à *Discover Babylon*, créé par la University of California Los Angeles, qui consiste en une

simulation photo permettant l'acquisition de connaissances sur la civilisation mésopotamienne (Annetta, 2008). De plus, des jeux grands publics sont utilisés par des spécialistes de l'enseignement pour stimuler les étudiants. Parmi les titres populaires, on retrouve *Civilization* (Squire, 2008b), *Assassin's Creed* (Trépanier, 2014) et *Minecraft* (Mojang, 2016).

1.2.4. E-Sport

Les jeux vidéo sont aussi vus par certains comme étant un sport. L'esprit de compétition, que le joueur se concentre sur un autre joueur ou sur un personnage non jouable et contrôlé par le jeu, entraîne une opposition et résulte en un gagnant et un perdant (Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 136). En Corée du Sud, il est possible de regarder des matchs de jeux vidéo, notamment *StarCraft*, dans des bars ou à la télévision. Les joueurs qui excellent sont considérés comme des vedettes et gagnent jusqu'à plusieurs centaines de milliers de dollars en prix et en commandite, leur permettant ainsi d'avoir une carrière en tant que joueurs professionnels, au même titre que les athlètes (Rossignol, 2008). Ce que l'on appelle maintenant les *e-sports* (sports électroniques) a fait son apparition aux États-Unis et la Robert Morris University à Chicago est une des universités qui offrent désormais une bourse d'études pour les joueurs qui s'illustrent dans le jeu *League of Legends*. Le jeu est traité de la même façon que tous les autres sports et un entraîneur a été embauché pour stimuler l'esprit d'équipe (Tyson, 2014).

Comme d'autres nouvelles technologies, les jeux vidéo attirent des critiques de deux types : les utopistes, pour qui la technologie ne peut faire que du bien, et les pessimistes, pour qui la technologie produira des gens déconnectés avec des comportements édulcorés et normalisés (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, 2003, p. 5). Les réponses négatives aux nouveaux média sont documentées : certains intellectuels français déploraient l'invention du cinéma, qu'ils voyaient comme « un passe-temps d'illettrés » et comme « une machine d'abêtissement et de dissolution » (Duhamel, 2003, p. 39-40). Ces critiques sont maintenant adressées aux jeux vidéo et il y a fort à parier que la prochaine technologie à faire son apparition aura, encore une fois, son lot de détracteurs et son lot d'enthousiastes.

1.3. Le jeu vidéo comme document

L'objet jeu vidéo est, de par ses caractéristiques, un type de document distinct des autres documents, tels que le livre ou la vidéocassette contenant une œuvre cinématographique. Dans cette section, nous abordons d'abord les caractéristiques distinctives du jeu vidéo et nous expliquons par la suite en quoi il s'insère dans diverses théories du document.

1.3.1 Les caractéristiques du jeu vidéo

Le jeu vidéo en tant que support d'information partage des caractéristiques avec les autres documents électroniques. La première est la relation dissociative entre le contenu et le support. L'objet, pour être consulté, doit être reconstruit : on ne peut, par exemple, prendre une capture d'écran, l'imprimer et prétendre avoir accès à toute l'information. De plus, ce qui est présenté sur l'écran n'est pas, à proprement parler, le document produit initialement, soit des chaînes d'octets (Chabin, 2004). La deuxième caractéristique est la relation entre le type de média (jeu vidéo sur un Blu-Ray de PlayStation ou un jeu sur une cartouche de Super Nintendo) et le type de support matériel (la PlayStation ou la Super Nintendo). Même si l'on possède un jeu, si l'on ne possède pas le support matériel, il est impossible d'avoir accès au contenu du jeu. Cette relation d'interdépendance pose de nouveaux défis pour tout ce qui a trait à la préservation et à l'archivage (Lainé-Cruzel, 2004). Cela nous amène à la troisième caractéristique importante de ce support, qui est la préservation de l'expérience. Les consoles devenant obsolètes rapidement, certaines personnes ont décidé de créer des émulateurs qui permettent de jouer à des jeux de consoles discontinuées sur l'ordinateur, en téléchargeant le logiciel ainsi que les jeux. Toutefois, malgré les efforts mis en place par les créateurs de ces logiciels, les émulateurs ne peuvent reproduire parfaitement les jeux et l'expérience peut être compromise, notamment parce que, dans certains cas, il existe des délais de quelques millisecondes qui peuvent rendre le jeu difficilement jouable, ou une modification des contrôles peut être observée (Therrien, 2012).

Les jeux vidéo possèdent également des caractéristiques qui les distinguent des autres types de documents. Ainsi, Aarseth (2001) mentionne que la participation active et l'investissement physique du joueur sont nécessaires à la consultation du jeu; le jeu devient

donc à la fois objet et processus. Le joueur est alors une partie essentielle du document et a un impact direct sur l'expérience qu'il en retire. Dans la même veine, Laskowski et Ward (2009) font remarquer que la trame narrative et le visuel ne sont pas nécessairement identiques d'une consultation du jeu à l'autre. Finalement, les jeux multijoueurs combinent l'esthétisme et l'aspect social à un niveau qui n'est pas présent dans les autres médias (Copier, 2003, p. 406). En effet, pour certains jeux en ligne, l'alliance avec d'autres joueurs, qui sont connectés en même temps, est indispensable pour avoir accès à l'entièreté du contenu.

Le tableau suivant (Tableau I, p. 15-16) illustre les différences entre les différents types de supports audiovisuels et met en exergue les particularités du jeu vidéo.

	Documents audio	Documents vidéo	CD-ROM	Livres électroniques	Jeux vidéo
Possibilité de prêter uniquement le document	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Support de lecture nécessaire	Pour le prêt : les usagers des bibliothèques ont en général le support de lecture à la maison. Pour collections spéciales ou vieux formats : oui.	Pour le prêt : les usagers des bibliothèques ont en général le support de lecture à la maison. Pour collections spéciales ou vieux formats : oui.	Pour le prêt : les usagers des bibliothèques ont en général le support de lecture à la maison. Pour la consultation sur place : oui.	Pour les formats propriétaires uniquement, les formats PDF sont lisibles par tous les ordinateurs qui ont Adobe Reader.	Si la bibliothèque acquiert des jeux pour toutes les consoles et achète toutes les versions des jeux qui paraissent sur plusieurs consoles, les supports de lecture ne sont pas obligatoires; mais pour démocratiser l'accès et permettre la lecture à tous, il serait préférable d'avoir les supports de lecture.
Format propriétaire	Non	Non	Non, mais il peut y avoir des différences entre Macintosh et PC pour les logiciels.	Oui, dans certains cas, les œuvres doivent être achetées pour un seul lecteur. Dans d'autres cas, il s'agit de fichiers texte ou PDF et ne sont pas propriétaires.	Oui, les jeux d'une console ne peuvent être lus par une autre.
Accessoire nécessaire	Non	Non	Non	Non	Certains jeux nécessitent des accessoires pour pouvoir y jouer.

	Documents audio	Documents vidéo	CD-ROM	Livres électroniques	Jeux vidéo
Rétrocompatibilité nécessaire	Non, il n'y a pas de rétrocompatibilité possible entre les formats. Toutefois, les œuvres importantes ou populaires sont rééditées sous des supports récents.	Non, il n'y a pas de rétrocompatibilité possible entre les formats, sauf pour les lecteurs Blu-Ray qui peuvent lire les DVD. Toutefois, les œuvres importantes ou populaires sont rééditées sous des supports récents.	Non	Non, pour le moment, le format n'existe pas depuis assez longtemps pour qu'il y ait un « nouveau format » d'un point de vue technologique.	La rétrocompatibilité n'est pas offerte pour tous les jeux et pour toutes les consoles.
Usage limité	Non	Non	Non	L'usage peut être limité selon les compagnies, ainsi, un document ne peut être consulté ou imprimé qu'un certain nombre de fois.	Non
Acquisition à durée limitée	Non	Non	Non	Dans certains cas, il s'agit de licences qui doivent être renouvelées annuellement.	Non, mais les jeux en ligne peuvent nécessiter des abonnements mensuels / annuels (par ex. World of Warcraft).

Tableau I. Caractéristiques des documents audiovisuels

1.3.2. Le jeu vidéo en tant que document

Le développement de collections consiste à acquérir des documents qui sont liés entre eux, soit par le contenu, le format ou l'utilisation. Ainsi, inscrire le jeu vidéo dans la théorie du document nous semble essentiel pour expliquer en quoi il a sa place en bibliothèque.

Dans les années 1930, Paul Otlet, documentaliste français, a insisté sur l'importance de définir la notion de document et d'y inclure non seulement les objets textuels, mais également les objets naturels et les artefacts (Otlet, 1934). Cette volonté a aussi été énoncée par Suzanne Briet (1951), qui, par son exemple de l'antilope, a été l'une des premières à associer concrètement des objets non textuels à la notion de document. Pour cette auteure, l'antilope trouvée à l'état sauvage n'est pas un document, mais la même antilope dans un zoo devient un document, car elle consiste alors en une représentation du concept « antilope » et, à ce moment, elle est considérée comme un objet porteur de sens. Cette position mène à la conclusion que tout peut être document et que ce qui doit être considéré est la manière dont l'objet est perçu. Martinez-Comeche (Lund, 2009) a conclu que tout objet peut être un document, mais que rien n'est un document avant d'avoir été considéré comme tel. Dans cette optique, Fjordback Søndergaard, Andersen et Hjørland précisent qu'un objet devient un document lorsqu'une communauté ou un domaine précis s'entend pour le considérer comme tel (2003, p. 310). C'est exactement ce que certaines universités ont fait avec les jeux vidéo, en formalisant la discussion à leur sujet et en créant les études vidéoludiques, une discipline spécialisée dédiée à leur étude. On retrouve cette discipline notamment à l'Université de Montréal, à l'Université d'Amsterdam, à la University of California Santa Cruz, à la University of Montevallo, en Alabama, et à l'Université de Tampere, en Finlande.

RTP-DOC (réseau thématique pluridisciplinaire : documents et contenu), un groupe de théoriciens du document, a élaboré trois critères que doivent respecter les objets afin d'être considérés comme des documents : le critère d'objet physique (il doit être palpable), celui d'objet intentionnel et porteur de sens, ainsi que celui d'objet se positionnant dans un contexte social (Pédauque, 2003, p. 3). Ces trois critères s'appliquent aux jeux vidéo.

L'objet physique et ses particularités ont été abordés dans la sous-section précédente (p. 12). Le deuxième aspect peut être divisé en deux segments : être intentionnel et être porteur de sens. Dans un premier temps, l'importance de l'industrie du jeu vidéo ne peut être niée : elle était estimée à plus de 22 milliards de dollars américains en 2015 aux États-Unis uniquement (Entertainment Software Association, 2016). Les produits offerts varient grandement, allant de jeux pour la famille à des jeux pour adultes, afin de plaire à un maximum d'utilisateurs. Du côté des auteurs, ces derniers développent des jeux avec la volonté de communiquer une histoire ou une expérience de jeu à d'éventuels utilisateurs; ainsi, les jeux sont des produits intentionnels tant au niveau du contenant, mais aussi du contenu original. Ce deuxième aspect nous amène à l'autre point de ce critère : être porteur de sens. Le jeu vidéo vise, dans la majorité des cas, à raconter une histoire, comme un livre ou un film, la différence étant que les joueurs peuvent influencer l'histoire du jeu. La trame narrative des jeux peut être très simple et linéaire ou, au contraire, présenter au joueur des choix qui influenceront le déroulement de l'histoire. De plus, dans les cas de jeux de puzzle comme *Tetris*, même s'il n'y a pas d'histoire, le jeu a un sens et est compréhensible pour les joueurs, qui déduisent les manœuvres à exécuter pour accéder à l'information contenue dans le jeu. On parle alors d'une expérience autotélique, où la gratification de l'utilisateur (donc le sens qu'il en tire) repose sur le fait d'accéder au jeu en lui-même. Finalement, les jeux font également l'objet de différentes interprétations par des spécialistes dans le domaine de la narration dans les médias numériques. Un des exemples marquants est l'interprétation de *Tetris*, qui serait une critique du mode de vie effréné des Américains, qui doivent cumuler les tâches et les faire entrer dans un horaire déjà surchargé (Eskelinen, 2001; Murray, 1997, p. 143-144).

Enfin, en ce qui concerne sa position dans un contexte social, le jeu a une place importante dans la société actuelle : 58 % des Américains jouent à des jeux vidéo et 62 % d'entre eux sont adultes, ce qui va à l'encontre du stéréotype selon lequel les jeux vidéo ne sont intéressants que pour les enfants et les adolescents (Galarneau, 2014). De plus, le fait que des universités aient décidé de créer un programme de formation dont le but est d'étudier les jeux vidéo et leurs impacts démontre l'importance de ce document dans la société. Les universités ne sont d'ailleurs pas les seules institutions à les accueillir, les jeux vidéo ayant fait leur entrée dans les musées traditionnels. En 2012, le Museum of Modern Art de New York a

inclus 14 jeux vidéo dans sa collection et planifie l'acquisition d'autres jeux (Antonelli, 2012). En 2013, le London's Victoria & Albert Museum a accueilli son premier créateur de jeux vidéo en résidence (Cellan-Jones, 2013). De plus, certains musées complètement dédiés au jeu vidéo ont commencé à apparaître, le premier ayant ouvert à Berlin en 1997 (Gamehouse, 2012). Les musées sont des institutions faisant figure d'autorité sur ce qui peut être considéré comme de l'art ou valant la peine d'être conservé; que les dirigeants de ces institutions culturelles s'intéressent au jeu vidéo donne à cet objet une crédibilité importante. Finalement, certains concepteurs ont décidé d'aller plus loin et ont créé des jeux avec une mission sociale afin de sensibiliser la population, notamment en ce qui concerne les pratiques éthiques de McDonald (Molleindustria, 2006) et la guerre du Darfour (mtvU, 2009). Les jeux peuvent donc remplir une fonction sociale, de par leur présence et leur importance indéniable dans les sociétés industrialisées, au même titre que les autres types de documents.

La reconnaissance du jeu vidéo en tant que document est importante pour traiter du développement d'une collection spécialisée. Toutefois, nous souhaitons mentionner qu'il n'y a, pour l'instant, aucun consensus sur l'acceptation du jeu vidéo comme document. Le survol de la littérature nous a cependant permis de faire des liens entre certaines théories et l'objet qu'est le jeu vidéo, notamment la reconnaissance de cet objet dans les institutions d'enseignement et dans les institutions culturelles. Son caractère distinct en fait un objet singulier qui ne peut être étudié ni traité comme les autres types de documents. Pour les besoins de la présente thèse, nous considérons donc le jeu vidéo comme un document distinct.

Le processus de développement de collections a comme but d'offrir à la population cible les documents dont elle a besoin. Par conséquent, pour bien comprendre la tâche des bibliothécaires, il est essentiel de connaître le milieu dans lequel ils évoluent. La prochaine section portera sur les bibliothèques universitaires : un bref historique des bibliothèques universitaires et de leurs collections sera donné et les différentes transformations qu'elles ont connues seront abordées.

2. Bibliothèques universitaires

Les bibliothèques universitaires ont été créées pour soutenir la recherche et l'enseignement qui ont lieu à l'intérieur de leur institution d'attache et ont souvent été

qualifiées comme étant le cœur de l'université (Brophy, 2005, p. 1). Au fil des décennies, tant les universités que leurs bibliothèques ont connu de multiples transformations. Pour bien comprendre ces bouleversements, il importe de les mettre en contexte. Ainsi, nous dressons un bref historique des bibliothèques universitaires au Royaume-Uni et aux États-Unis et traitons cinq éléments qui ont modifié la manière dont les collections sont développées : l'introduction de documents audiovisuels, la dématérialisation des supports, la collaboration inter universités, l'ajout d'œuvres qui appartiennent à la culture populaire et la redéfinition de l'espace physique des bibliothèques.

2.1. Historique

Afin de bien comprendre les enjeux qui concernent actuellement les bibliothèques universitaires, il importe de connaître les origines de celles-ci. Notre recherche portant sur les bibliothèques universitaires dans une optique nord-américaine anglophone, nous avons concentré notre historique des bibliothèques universitaires sur le Royaume-Uni ainsi que sur les États-Unis. Ainsi, il s'agit d'un court portrait historique localisé et non pas d'un portrait mondial.

2.1.1. Les origines

Les premières universités – Paris, Oxford, Salerno et Bologne – ont été créées à la fin XII^e siècle et étaient axées sur les professions ecclésiastiques, médicales et juridiques. La bibliothèque n'y jouait pas un rôle central, car l'enseignement reposait principalement sur la discussion, la tradition orale étant prédominante et les livres étant rares et dispendieux (Brophy, 2005, p. 3). Par exemple, la bibliothèque de l'université de Cambridge contenait 122 ouvrages en 1424 et la collection se développait principalement grâce aux dons (Brophy, 2005, p. 29). À l'époque, comme les livres étaient copiés et que chaque volume était différent, la valeur des bibliothèques était évaluée selon le nombre de volumes qu'elle contenait. L'invention de l'imprimerie, à la moitié du XV^e siècle, a changé ce paradigme; les exemplaires de chaque livre étaient identiques et une collection pouvait être reproduite fidèlement dans plusieurs établissements (Brophy, 2005, p. 29-30). Au cours du XVII^e siècle, la production de livres s'est accélérée, plus de nouveaux titres paraissaient et plus d'exemplaires de chaque titre étaient mis en circulation. Cette période a également vu naître

une manière plus rapide de diffuser les nouvelles connaissances que les monographies : le *Journal des savants*, en France, et le périodique *Philosophical Transaction of the Royal Society* en Angleterre, tous deux fondés en 1665 (Brophy, 2005, p. 30).

Du côté des États-Unis, la première université fondée – Harvard, en 1636 – (Mech, 1996, p. 346) a accueilli le don de 300 ouvrages de John Harvard, ce qui a mené à la création de la première bibliothèque universitaire américaine (Weiner, 2005, p. 2). Avant la révolution américaine, la majorité des livres étaient importés d'Angleterre; les imprimeries locales produisant environ 60 ouvrages par année au XVII^e siècle et dans la première moitié du XVIII^e siècle. Les bibliothèques des collèges des colonies avaient des collections disparates développées à partir de dons, car aucun budget n'était alloué pour l'achat de document. Généralement, les bibliothèques étaient ouvertes quelques heures par semaine et étaient gérées par un professeur (Weiner, 2005, p. 2).

2.1.2. Du XIX^e siècle et XX^e siècle

Le début du XIX^e siècle a été marqué, au Royaume-Uni, par une volonté populaire de rendre l'éducation accessible aux travailleurs, ce qui entraîna la création, entre autres, de la Preston Institute for the Diffusion of Knowledge en 1826, dont le premier employé était un bibliothécaire (Brophy, 2005, p. 5). Le nombre de collèges techniques et d'universités a augmenté significativement au cours du XIX^e siècle, mais leurs bibliothèques n'étaient pas développées de manière uniforme. La récession majeure des années 1920 et 1930 ainsi que les deux Guerres mondiales ont également nui au développement des bibliothèques. Encore en 1950 et en 1960, le développement des collections était parfois minimal dans certaines institutions (Brophy, 2005, p. 30-31). En 1967, le Committee on Libraries of the University Grant Chancellor a déposé un rapport, le *Parry Report*, qui reconnaissait l'importance des bibliothèques universitaires et recommandait que 6 % des dépenses d'exploitation de chaque université soient consacrés à leurs bibliothèques (Brophy, 2005, p. 32). Quelques années plus tard, en 1976, le *Atkinson Report* a mis de l'avant l'idée controversée d'élaguer les documents obsolètes ou qui n'étaient pas utilisés et a souligné l'importance de la collaboration entre les différences institutions et sur le prêt entre bibliothèques (Brophy, 2005, p. 33). Finalement, un dernier rapport, le *Follet Report*, publié en 1992, a mis l'accent sur le besoin de la

bibliothèque de s'adapter aux changements dans l'enseignement, notamment la présence d'étudiants adultes et de ceux à temps partiel qui ont des besoins autres que les jeunes étudiants à temps plein, ainsi que sur l'utilisation des technologies de l'information (Brophy, 2005, p. 35-36).

Les chercheurs américains ont réalisé l'importance de la publication rapide de leurs résultats de recherche et s'ensuivit la création d'environ 9 000 périodiques de 1825 à 1885. Toutefois, la durée de vie moyenne de ceux-ci n'était que de trois ans (Weiner, 2005, p. 2-3). Les universités Harvard et Yale ont été les premières à demander formellement des dons, ce qui a entraîné une rapide croissance des collections : de 1856 à 1876, la collection de la bibliothèque de Harvard augmentait de 63 % annuellement. Même si les bibliothèques dépendaient principalement des dons pour développer leurs collections, une bibliothèque typique d'un petit collège américain contenait entre 6 000 et 20 000 volumes et l'accent était mis sur les documents soutenant l'enseignement plutôt que la recherche (Weiner, 2005, p. 3-4). Des écoles de bibliothéconomes ont vu le jour aux États-Unis à la fin du XIX^e siècle. L'accent qu'on y mettait portait sur le rayonnement des bibliothèques, l'amélioration des services et le développement des collections. Cependant, le développement des collections ne portait pas sur le choix des documents à acquérir, mais sur la manière de les acheter et comment les rendre accessibles (Schmidt, 2004, p. 361). Toujours à la fin du XIX^e siècle, après la création du premier programme de doctorat aux États-Unis (Yale), les bibliothèques universitaires se sont positionnées en tant qu'outils d'aide à la recherche et au début du XX^e siècle, la majorité des bibliothèques universitaires avaient un comptoir de référence (Weiner, 2005, p. 5-6). En 1942, le *Farmington Plan*, valide de 1948 à 1972, a mis l'accent sur le développement de collections coopératif en stipulant qu'au moins un exemplaire de chaque ouvrage paru dans le monde devait être acquise et rendue disponible par au moins une des bibliothèques qui y adhéraient (Schmidt, 2004, p. 363; Weiner, 2005, p. 8). La tendance à créer une bibliothèque séparée pour les usagers de premiers cycles a été remarquée dans les années 1970, mais n'a pas été poursuivie et a presque disparu à la fin des années 1980, notamment à cause des coûts reliés à la duplication des ressources et du personnel nécessaire (Weiner, 2005, p. 6).

Ce court portrait met en lumière la relation qui existe entre les universités et leurs bibliothèques; les collections s'adaptent, entre autres, aux méthodes d'enseignement. Au départ, les collections des bibliothèques n'étaient pas développées de manière systématique, la rareté des livres faisait en sorte qu'elles étaient constituées majoritairement de dons. Toutefois, l'importance du rôle des bibliothèques sur les activités universitaires et la préservation de l'héritage intellectuel a été mise de l'avant dans différents documents et rapports, justifiant ainsi leur existence. La prochaine section porte sur les transformations des collections des bibliothèques universitaires qui ont eu lieu à la fin du XX^e siècle et au début du XXI^e siècle. Ces transformations ont un impact important sur le développement de collections contemporain et occasionnent encore parfois des frictions.

2.2. Transformations des bibliothèques universitaires

Les bibliothèques universitaires se doivent de se transformer pour rester à jour et continuer de soutenir le travail des étudiants, professeurs et chercheurs. Au cours des dernières décennies, nous avons assisté à la création de différents supports pour les documents audiovisuels, à l'accès démocratisé d'Internet et à la création de nouvelles disciplines universitaires. Nous couvrons ce que nous considérons être cinq transformations majeures qui ont eues lieu à l'intérieur des bibliothèques universitaires : l'introduction de documents audiovisuels, la dématérialisation des supports, la collaboration inter bibliothèques, l'ajout de documents de culture populaire et l'approche troisième lieu.

2.2.1. Introduction de documents audiovisuels

En 1972, le manifeste pour les bibliothèques publiques de l'UNESCO mettait l'accent sur le besoin de développer des collections de documents audiovisuels, mais ce n'est qu'en 1999 que la table de concertation de l'IFLA a donné le mandat à la section Audiovisual and Multimedia d'élargir la portée des normes de développement de collections de documents audiovisuels à toutes les bibliothèques (Royan, Cremer, et al. for the IFLA Audiovisual and Multimedia Section, 2004, p. 5).

La mission des bibliothèques universitaires est de répondre aux besoins de ses usagers (étudiants, professeurs, professionnels et chercheurs) en ce qui concerne la recherche et

l'enseignement. Avec la multiplication des supports d'information, les bibliothécaires ont été appelés à acquérir des documents audiovisuels pour continuer à répondre à ces besoins (Royan, Cremer, et al. for the IFLA Audiovisual and Multimedia Section, 2004, p. 6; Johnson, 1986; van Kaam, 1982). Certains types de recherche, notamment les recherches historiques, ne peuvent exclure les documents audiovisuels (van Wijk, 1992) si l'on cherche à dresser un portrait complet d'une certaine réalité. De plus, avec la création de programmes spécialisés en études de la musique et en études du cinéma, il est devenu nécessaire de fournir aux usagers la matière première dont ils ont besoin. Toutefois, offrir des documents qui nécessitent un support de lecture particulier soulève plusieurs questions. L'obsolescence rapide des technologies entraîne nécessairement des coûts de préservation et de remplacement : la durée de vie des documents électroniques est difficile à déterminer. Non seulement les documents peuvent être endommagés et être difficiles à remplacer ou à restaurer, mais des documents en parfait état ne peuvent plus être lus, car les plateformes de lecture sont obsolètes et ne sont plus possédées par les usagers. Dans la même veine, si l'on décide de procéder à l'acquisition du dernier cri en matière de documents audiovisuels, il faut alors s'assurer d'acheter le support de lecture correspondant, la majorité des usagers n'y ayant probablement pas encore accès à la maison (Evans et Saporano, 2012, p. 194; Czarnecki, 2010; Laskowski, 2004; van Wijk, 1992).

Une manière de remédier à ce problème est d'offrir une aire de consultation sur place. L'idée est loin d'être récente, un bibliothécaire ayant donné l'accès à des jeux vidéo dans son établissement en 1981 (White, 1981). Ainsi, si une aire de consultation sur place est possible, la localisation de celle-ci est importante, afin que le bruit ne nuise pas au bon fonctionnement des activités quotidiennes de la bibliothèque (Geddes, 1984). D'ailleurs, la littérature sur l'acquisition de vidéocassettes mentionnait déjà la nécessité de rendre la consultation sur place possible et l'aménagement d'une aire de consultation dépendait uniquement de l'implication des bibliothécaires envers cette source d'information et de leur volonté d'en démocratiser l'accès (Lavigneur, 1984). Permettre l'accès sur place ouvre la porte à une offre d'information sur des supports plus anciens qui ne sont plus acquis par la majorité des usagers, et ainsi à la possibilité de procéder à un développement de collections rétrospectif. Cependant, l'aménagement d'une aire de consultation qui ne perturbe pas les activités quotidiennes de la

bibliothèque demande un certain isolement des autres ressources, ce qui peut entraîner une méconnaissance de ces dernières (Lavigneur, 1984).

La préservation des documents électroniques diffère de celle des livres et constitue un défi auquel les bibliothécaires doivent faire face pour s'assurer de la pérennité de l'information qu'ils contiennent (Schmidt, 2004, p.369). La section Audiovisual and Multimedia de l'IFLA mentionne :

[s]torage conditions for audiovisual and multimedia carriers require special attention. Dirt, dust, polluted air and excessive or changeable temperature and humidity can cause damage. The life expectancy of CDs and tapes depends directly on the temperature and humidity at which they are stored. The carriers should be stored separately, according to their chemical type (eg. magnetic tapes, 78 rpm, LPs, acetate discs, optical discs), in order to provide well-adapted temperature and humidity, as well as to facilitate extinguishing in case of fire. In addition, magnetic media – such as video and audiotape – should be kept away from magnetic fields (Royan, Cremer, et al. for the IFLA Audiovisual and Multimedia Section, 2004, p. 13).

La section recommande également la numérisation des documents audio et vidéo pour s'assurer de leur préservation, en mentionnant que la perte de certaines informations au cours du processus est parfois inévitable (Royan, Cremer, et al. for the IFLA Audiovisual and Multimedia Section, 2004, p. 14).

2.2.2. Dématérialisation des supports

L'invention de l'ordinateur personnel et d'Internet ainsi que leur démocratisation a mené à une certaine dématérialisation des supports d'information. Ces documents électroniques sont majoritairement des bases de données, des livres électroniques et des périodiques électroniques, trois types de documents très prisés par les usagers de bibliothèques universitaires.

L'ancêtre des bases de données en ligne sont les paquets de cartes perforées lues par les ordinateurs, un des premiers étant celui créé par le bureau du recensement américain en 1951 (Kichuk, 2010, p. 56). Les bases de données sur CD-ROMs étaient disponibles à la moitié des années 1980 et les bibliothèques en permettaient l'accès sur place, sur un poste leur

étant dédié ou sur plusieurs postes branchés localement (Kichuck, 2010, p. 57). Dans les années 1970, des bases de données telles que MEDLINE ont été créées. Toutefois, l'accès à l'information qu'elles contenaient était restreint : l'utilisateur devait payer selon le temps de connexion ou selon le nombre de résultats obtenus. La recherche dans ces outils était principalement faite par les bibliothécaires de référence, qui les maîtrisaient davantage et qui gardaient les coûts associés à leur utilisation au minimum (Brophy, 2005, p. 76).

La fin des années 1990 et le début des années 2000 ont été marqués par l'arrivée d'agrégateurs de bases de données et d'éditeurs de périodiques électroniques – Project Muse, BioOne et ACS Edition – dans les collections des bibliothèques. Leur consultation n'est plus tarifée aux utilisateurs selon le nombre de minutes de consultations ou le nombre de résultats obtenus; les usagers des bibliothèques universitaires gagnent donc une certaine autonomie (Brophy, 2005, p. 76-78; Kichuk, 2010, p. 59). La disponibilité des livres, des périodiques et des bases de données en format électronique a continué de croître au cours des années subséquentes, ce qui s'est traduit par une augmentation de leur présence dans les bibliothèques, d'autant plus que certains titres ne sont disponibles qu'en format numérique (Kichuk, 2010, p. 59). La demande des usagers pour accéder aux documents dont ils ont besoin en format électronique est un des vecteurs principaux de changement dans les collections (Kichuk, 2010, p. 62); d'ailleurs, en 2014, les livres électroniques étaient une priorité d'achat dans les bibliothèques universitaires en Allemagne, aux Pays-Bas, au Royaume-Uni et aux États-Unis (Dempsey, Malpas et Lavoie, 2014, p. 403).

La sélection de livres et de périodiques électroniques est ardue, car les éditeurs offrent des « bouquets » ou des regroupements de titres plutôt que de laisser le choix d'acheter un titre à la fois. Il faut alors opter pour le regroupement le plus avantageux compte tenu de la clientèle visée, ce qui implique parfois choisir le moins mauvais plutôt que de choisir le meilleur (Armstrong et Lonsdale, 2005; Dillon, 2001a, 2001b; Davis, 1997). Des problèmes de nature juridique sont également présents, notamment parce que les contrats d'accès aux livres et aux périodiques électroniques sont majoritairement des licences : lorsque ces dernières expirent, la bibliothèque n'a plus accès à leur contenu (Evans et Saponaro, 2012, p. 213; Rao, 2005). De plus, les questions de *fair use*, de prêts entre bibliothèques et de nombre d'utilisations simultanées permises, entre autres, doivent être négociées (Dempsey, Malpas et

Lavoie, 2014, p. 403; Evans et Saponaro, 2012, p. 214). Certains éditeurs peuvent même aller jusqu'à rendre responsable la bibliothèque de l'utilisation qu'un usager fait de l'information qu'il a trouvée dans une base de données après qu'il ait quitté les lieux (Evans et Saponaro, 2012, p. 214).

2.2.3. Collaboration interbibliothèques

La collaboration entre les bibliothèques de différentes universités influence le développement de collections depuis les années 1940. Le *Farmington Plan*, qui stipulait qu'un exemplaire de chaque titre paru dans le monde devait être acquis et mis en circulation par au moins une des bibliothèques membres, créé en 1942, a été une des premières instances où le développement de collections collaboratif a été mis de l'avant (Schmidt, 2004, p. 363). Même si le *Farmington Plan* s'est terminé en 1972, la volonté exprimée que les bibliothèques universitaires travaillent ensemble pour développer leurs collections a porté fruit. Un autre événement important pour la collaboration interbibliothèques est le développement du Ohio College Library Center (OCLC). Si OCLC est très pratique pour le catalogage collaboratif, en donnant accès aux différentes notices bibliographiques créées par d'autres bibliothèques, son impact est également marqué au niveau du développement de collections. Les bibliothécaires peuvent désormais savoir en temps réel ce que les autres bibliothèques possèdent. Ils peuvent donc se baser sur ces informations pour savoir ce qui est prioritaire à acquérir, ce qui peut être mis en circulation ou ce qui doit être préservé (dans le cas de documents rares, par exemple) (Schmidt, 2004, p. 363). Les bibliothèques universitaires s'allient pour créer ce que l'on commence à appeler des « collections collectives », c'est-à-dire que les bibliothécaires rendent disponibles leurs informations concernant le développement et la gestion de leurs collections afin de permettre une collaboration (Dempsey, Malpas et Lavoie, 2014, p. 412-413). De plus, avec la réappropriation de l'espace des bibliothèques par les usagers, les bibliothécaires ont créé des endroits de stockage partagés pour entreposer les documents qui sont peu utilisés mais qui peuvent encore intéresser les usagers (Evans et Saponaro, 2012, p. 168).

Depuis les vingt dernières années, on assiste à la création de consortiums pour négocier les licences et les accès aux périodiques, bases de données et livres électroniques, la majorité des budgets des bibliothèques universitaires étant désormais dédiée au renouvellement des

abonnements et des licences (Dempsey, Malpas et Lavoie, 2014, p. 404). Le marché des périodiques, livres et bases de données électroniques a connu plusieurs bouleversements ; diverses acquisitions et consolidations ont mené à un oligopole qui contrôle les tarifs et les différentes utilisations possibles des documents qu'on y retrouve (Schmidt, 2004, p. 365). Dans la majorité des cas, les bibliothèques ne possèdent pas le contenu pour lequel elles paient; les entreprises restent propriétaires et si une bibliothèque met un terme à son abonnement, elle perd accès à l'entièreté du contenu. En créant des consortiums régionaux et nationaux pour l'acquisition de licences et d'accès aux documents électroniques, les bibliothèques universitaires augmentent leur pouvoir de négociation (Kichuk, 2010, p. 62).

2.2.4. Ajout d'œuvres de culture populaire

Les objets qui nous entourent sont des artefacts représentant la manière dont nous vivons présentement. La culture populaire, c'est-à-dire les œuvres culturelles qui sont diffusées par les médias de masse et qui sont habituellement consultées pour le loisir (Van Fleet, 2003, p. 65), est souvent considérée comme passagère et peu importante; toutefois, les documents qui y sont liés sont utilisés en milieu universitaire, entre autres par des chercheurs en sociologie, en histoire et en études de la langue anglaise (Sewell, 1984, p.451). Cet intérêt universitaire s'est d'ailleurs traduit par la création du Department of Popular Culture, du Center for the Study of Popular Culture et la *Popular Press*, par Ray B. Browne à la Bowling Green State University en 1967 (Sewell, 1984, p. 451). Browne a également fondé la Popular Culture Library à cette université en 1969 qui contient dans sa collection des bandes dessinées, des livres, des romans à quatre sous³, des livres de fiction en format de poche, des *Big Little Books* et d'autres objets comme des cartes de souhaits et des cartes postales (Sewell, 1984, p. 454). Le budget dont disposait cette bibliothèque était de 500\$ américains en 1984 (Sewell, 1984, p. 454), l'équivalent d'environ 1 200\$ américains aujourd'hui (calculé sur DollarTimes, www.dollartimes.com). La bibliothèque de la Michigan State University a également créé, en 1968, une collection de « culture populaire » sous la supervision de Russell Nye. Les documents sont classés dans la section Special Collections (Sewell, 1984, p. 454; Michigan State University, [s.d.]). Dans les années 1980, les documents qui constituaient cette collection

³ Traduction de *dime novel* suggérée par l'Office québécois de la langue française.

n'étaient pas une priorité pour le service de catalogage, car ils étaient disponibles pour la consultation sur place uniquement et parce que les employés pouvaient facilement les localiser (Swell, 1984, p. 455; Michigan State University, [s.d.]). L'université ne disposait pas de budget spécial, l'acquisition de documents de culture populaire se faisait à même le budget des collections spéciales (Swell, 1984, p. 455).

Toutefois, l'association de ces œuvres à des loisirs fait en sorte que les collections de culture populaire des bibliothèques universitaires sont de moindres valeurs (Van Fleet, 2003, p. 69). En fait, il n'est pas rare que les budgets accordés à ces collections ne soient pas suffisants pour en garantir le développement continu; les collections dépendent souvent des dons plutôt que de l'enseignement et de la recherche qui sont faits à l'intérieur de l'université (Van Fleet, 2003, p. 70). La préservation du patrimoine de la culture populaire dépend des professionnels qui sont assez alertes et qui ont les moyens d'acquérir ces objets avant que leurs fonctions et que leurs valeurs initiales ne soient oubliées (Wiegand, 1979, p. 203). Un autre problème majeur est la qualité du papier sur lequel les documents sont imprimés : les objets de culture populaire étant faits pour être consommés massivement rapidement, ils sont imprimés sur du papier de moindre qualité, qui ne peut endurer une utilisation importante sur une longue période, ce qui rend l'objet très fragile (Sewell, 1984, p. 459).

2.2.5. Redéfinition de l'espace

Certaines bibliothèques universitaires ont décidé d'adopter le concept de troisième lieu pour attirer les étudiants entre leurs murs. Ce concept a été élaboré dans les années 1980 par Ray Oldenburg (Servet, 2010; Waxman, Clemons, Banning et McKelfresh, 2007), professeur émérite en sociologie à l'Université de Pensacola, en Floride. Le troisième lieu se distingue par rapport au premier lieu, la maison, et au deuxième lieu, le travail (Waxman, Clemons, Banning et McKelfresh., 2007; Oldenburg et Brissett, 1982). Ce troisième lieu, extérieur, permet d'avoir une vie plus enrichissante et plus agréable que si on se contente des deux premiers lieux, car comme l'expriment Oldenburg et Brissett (1982, p. 266-267) :

The home has become the highly private "sanctum sanctorum" of the "togetherness marriage" and its progeny. The transformation of work in the industrialized society brings together people of ever more narrow interests and abilities in settings which are

becoming more impersonal. The quality of many people's lives has come to depend almost exclusively on the quality of their families and jobs.

Ainsi, le troisième lieu permet d'avoir une vie sociale extérieure à la vie familiale et à la vie formelle du travail, d'entretenir des relations sociales et d'entrer en contact avec des gens qui ne font pas partie des cercles sociaux préexistants (Lawson, 2004; Oldenburg et Brissett, 1982). Les individus qui les fréquentent y développent un sentiment d'appartenance, ces lieux étant caractérisés par un nombre d'assidus qui y vont de façon récurrente et où tous se sentent les bienvenus, peu importe les domaines d'intérêts, les professions ou le statut social (Servet, 2010; Waxman, Clemons, Banning et McKelfresh, 2007; Lawson, 2004; Oldenburg et Brissett, 1982).

Le troisième lieu peut prendre différentes formes : un pub, un café, etc. (Oldenburg, 1999). Toutefois, ces espaces possèdent des caractéristiques intrinsèques qui, sans être obligatoires pour être caractérisés de troisième lieu, sont observées dans ces établissements. Premièrement, pour être dans ces endroits, il faut que l'entrée et la consommation (s'il y a lieu) soient gratuites ou peu dispendieuses, afin de permettre à tous d'y accéder et pour ne pas avoir de restriction pécuniaire qui pourrait diminuer le temps que l'on y passe (Lawson, 2004). Deuxièmement, il doit être à proximité du domicile, afin d'y avoir accès en tout temps (Lawson, 2004; Oldenburg, 1999). L'ambiance doit y être légère et agréable et il doit être perçu, pour ceux qui le considèrent comme leur troisième lieu, en tant que second domicile : ils doivent s'y sentir comme chez eux (Servet, 2010; Oldenburg, 1999).

L'important est que les gens qui fréquentent ces troisièmes lieux socialisent avec d'autres personnes issues de différents milieux sans crainte de jugement et qu'il y ait une certaine sérendipité dans les rencontres. Les bibliothèques universitaires, de par leur emplacement sur les campus, à proximité à la fois des salles de cours et des résidences, peuvent remplir ce rôle auprès de la population étudiante.

2.2.5.1. Adaptation des bibliothèques universitaires

Les bibliothèques universitaires ont longtemps été perçues comme des portails vers l'information, imprimée ou numérique, mais ce n'est que depuis peu que les bibliothécaires ont pris conscience que l'utilisateur et ses façons d'utiliser l'information devaient être au cœur

de leurs préoccupations (Demas, 2005, p. 25). Ainsi, le paradigme selon lequel les bibliothèques devraient être développées doit être centré sur les comportements informationnels des usagers plutôt que sur l'accumulation de documents imprimés (Bennett, 2009, p. 182).

Par le passé, les bibliothèques étaient le lieu par excellence pour consulter des livres, des journaux et des articles que l'on ne cherchait pas nécessairement, mais qui pouvaient être intéressants, voire importants, notamment grâce à la proximité des documents sur les rayons. La recherche d'information permettait alors de découvrir de nouvelles avenues et de nouveaux ouvrages. Toutefois, les comportements informationnels des usagers se sont modifiés et les bibliothèques doivent s'adapter afin de rester pertinentes pour les étudiants et pour les universités (Schonfeld et Housewright, 2009). En effet, avec les années, les bibliothèques universitaires en tant qu'espaces physiques sont plus souvent mises de côté par les étudiants au profit des ressources en ligne, accessibles partout et en tout temps (Latimer, 2011; Servet, 2010; Gust et Haka, 2006). La véritable question est de savoir quel est le rôle des bibliothèques en tant que lieu physique si les usagers n'ont pas besoin de la visiter pour accéder à ses ressources et à ses services (Montgomery et Miller, 2011).

Les librairies et les cafés offrent aujourd'hui des atmosphères décontractées et sont très prisés par les étudiants. Les bibliothèques doivent s'adapter et se vendre différemment pour attirer leur clientèle cible, qui peut percevoir les bibliothèques comme un endroit trop sérieux. Au cours des années 2000, bon nombre d'initiatives ont été mises de l'avant par les bibliothèques publiques pour contrer ce phénomène et attirer les gens entre leurs murs, mais peu de ces initiatives ont été remarquées du côté des bibliothèques universitaires (Gust et Haka, 2006). Cependant, les mentalités changent et les bibliothèques universitaires, s'inspirant des bibliothèques publiques, réclament leur rôle d'agent social dans la communauté étudiante (Demas et Scherer, 2002). Les bibliothèques universitaires procèdent à des rénovations, un peu dans la même lignée que celles entreprises par les bibliothèques publiques, pour devenir un lieu de rencontres sociales non seulement pour la communauté étudiante, mais également pour le public général. Les usagers potentiels peuvent penser qu'il n'est pas indispensable d'aller à la bibliothèque pour trouver de l'information; il faut donc leur donner d'autres raisons

d'y aller et espérer qu'ils apprécient assez leur expérience pour y retourner (Gust et Haka, 2006).

En ce sens, les bibliothèques comme lieu physique ont le potentiel de devenir ce dont les étudiants ont besoin : un endroit où se réunir pour travailler, pour interagir et pour échanger (Demas et Scherer, 2002), car il ne faut pas oublier que l'un des premiers rôles des bibliothèques universitaires, outre le soutien aux activités universitaires, était d'être un lieu de rassemblement (Montgomery et Miller, 2011). D'ailleurs, les aspects considérés comme importants dans ces bibliothèques rejoignent souvent certains des aspects du troisième lieu : espace social pour les étudiants et les membres du personnel, qui permet la rencontre de personnes de diverses origines personnelles et universitaires (Montgomery et Miller, 2011; Waxman, Clemons, Banning et McKelfresh, 2007; Demas, 2005; Bennett, 2003; Demas et Scherer, 2002;); confort du mobilier (Montgomery et Miller, 2011; Bennett, 2007; Demas, 2005); localisation centrale sur le campus (Bennett, 2007; Gust et Haka, 2006; Demas, 2005).

Les bibliothèques universitaires doivent donc s'adapter, d'une part, aux changements des comportements informationnels de sa clientèle cible et d'autre part, au changement dans les approches d'enseignement. Ces modifications nécessaires peuvent s'orienter vers une approche davantage caractérisée par la facilitation des échanges sociaux et le sentiment d'appartenance au lieu physique qu'est la bibliothèque. Il est évident que de considérer la bibliothèque comme lieu public favorisant les rencontres sociales plutôt que comme un environnement silencieux propice au travail personnel n'est pas aisé; il s'agit d'un changement dans les mentalités à la fois du personnel de la bibliothèque, des usagers et de l'institution mère (Bennett, 2003). Les universités doivent renforcer leur image en tant que centre d'étude et d'apprentissage, rassemblant des gens de toutes disciplines et origines pour favoriser l'apprentissage ainsi que le partage d'idées inhérent au processus de recherche. La bibliothèque pourrait servir de lieu de rassemblement; elle permettrait, par son ambiance plus décontractée et extérieure à la maison ou aux résidences étudiantes (le premier lieu) et aux salles de classe (le deuxième lieu) de devenir un endroit central non seulement pour les études, mais également pour les contacts sociaux (Montgomery et Miller, 2011; Nitecki, 2011).

2.3. Conclusion

Au moment de leur création, les bibliothèques universitaires du Royaume-Uni et des États-Unis dépendaient principalement des dons pour leurs collections. Avec l'invention de l'imprimerie, les collections se sont développées rapidement et les périodiques scientifiques ont vu le jour, tant en Europe qu'aux États-Unis. Cependant, ce n'est qu'à la fin de la Deuxième Guerre mondiale que des initiatives communes concernant l'importance des bibliothèques universitaires et le développement de leurs collections ont été prises. Ainsi, à partir des années 1950, les bibliothèques universitaires ont connu certaines transformations importantes. Nous nous sommes concentrée sur cinq aspects qui ont eu un impact important sur le développement des collections : l'inclusion de documents audiovisuels, la dématérialisation des supports, la collaboration inter bibliothèques, l'acquisition de documents relevant de la culture populaire et la redéfinition de l'espace.

La prochaine section aborde la théorie soutenant le développement de collections en milieux documentaires. Cette théorie est essentielle pour illustrer les opérations de base du développement de collections et pour comprendre les implications des professionnels qui sont appelés à effectuer ces tâches.

3. Développement de collections⁴

Johnson définit le développement de collections comme :

[T]he process of systematically building library collections to serve study, teaching, research, recreational, and other needs of library uses. The process includes selection and deselection of current and retrospective materials, planning of coherent strategies for continuing acquisition and evaluation of collections to ascertain how well they serve user needs (Johnson, 2014, p. 2).

L'étude de l'implantation d'une nouvelle catégorie de documents dans les bibliothèques universitaires nécessite une approche touchant différentes étapes du

⁴ Cette section concerne les pratiques des professionnels appelés à faire du développement de collections et a été rédigée à partir de manuels pouvant être consultés au cours de la formation en sciences de l'information. Bien que très appliquée et peu scientifique, cette section illustre les activités de nos répondants et l'information y figurant a été utilisée lors de la création de nos outils de collecte.

développement de collections. Ainsi, nous abordons la politique de développement de collections, outil régissant ce processus. Ensuite, nous présentons les différentes étapes du développement et de la gestion de collections qui nous intéressent, soit l'acquisition, le traitement intellectuel, la préparation matérielle et l'élagage.

3.1. Politique de développement de collections

La politique de développement de collections est un outil servant à énoncer les buts de la collection de la bibliothèque de manière précise en fonction de sa mission et des publics qu'elle dessert (Evans et Saporano, 2012, p. 71; Johnson, 2009, p. 74; Clayton et Gorman, 2001, p. 18). La politique précise le rôle de la bibliothèque dans l'organisation dont elle fait partie et permet de voir en quoi elle permet à cette organisation d'accomplir sa mission (Johnson, 2009, p. 74; Ferland, 2008, p. 15). Il est à noter qu'il n'y a pas de norme sur le contenu d'une telle politique, mais uniquement des suggestions qui sont à adapter selon les particularités des milieux; toutefois, il est attendu que la politique couvre la façon dont les décisions sont prises, les types de documents à acquérir, les critères pour décider de préserver un document et les critères pour décider de retirer un document (Evans et Saporano, 2012, p. 72; Johnson, 2009, p. 73; MacKellar, 2008, p. 180-181; Clayton et Gorman, 2001, p. 19).

Idéalement, la politique est un document public et les grandes lignes qui y sont définies constituent, en quelque sorte, un contrat entre la bibliothèque et la communauté qu'elle dessert, en expliquant de manière claire les raisons derrière les décisions qui y sont prises (Evans et Saporano, 2012, p. 82; Johnson, 2009, p. 76; Ferland, 2008, p. 15; MacKellar, 2008, p. 173-174). Par exemple, elle est utile en cas de pression pour l'acquisition de matériel inapproprié ou inutile pour la mission de la bibliothèque ou, au contraire, si un usager demande le retrait ou l'exclusion d'un document de la collection (Johnson, 2009, p. 75). De plus, elle peut être utilisée lors de la formation de nouveaux employés afin d'assurer une certaine constance dans les pratiques organisationnelles, malgré de possibles changements de personnel (Johnson, 2009, p. 76; Ferland, 2008, p. 16). Finalement, une politique écrite permet de garantir que le personnel traite les usagers de manière équitable (Johnson, 2009, p. 76).

Une politique de développement de collections peut contenir les éléments suivants : un préambule, la portée, le poste des responsables du développement de la collection, le ou les

objectifs, un portrait statistique de la population desservie, le budget, les critères de sélection des documents, le traitement de ressources, les politiques de dons et d'échanges, les modes d'élagage retenus, la date de révision de la politique et une section portant sur les questions d'éthique et de censure. Toutefois, même si tous ces éléments peuvent être présents dans une politique de développement de collections, tous ne sont pas nécessaires et d'autres sections peuvent également s'ajouter, notamment pour traiter des documents électroniques ou des périodiques (Evans et Saporano, 2012, p. 72; Johnson, 2009, p. 77; Ferland, 2008, p. 43-46).

3.2. Activités de développement de collections

Les activités qui ont retenu notre attention sont l'acquisition, le traitement intellectuel, la préparation matérielle et l'élagage. La mise en valeur de la collection et la référence sont des activités importantes, tant en milieu universitaire qu'en milieu public, mais elles relèvent des trois étapes clés que nous traitons; ainsi, à travers ces trois activités, nous sommes d'avis que nous couvrons le développement de la collection, qui inclut également, dans une moindre mesure, l'utilisation de la collection. Il est à noter que, comme il n'y a pas de consensus dans la littérature, nous utilisons le terme « développement de collections » comme synonyme de « gestion des collections ».

3.2.1. Acquisition

Une collection consiste en un tout cohérent, approprié au public visé et dans lequel chaque élément assure la cohésion, chaque élément étant complémentaire et important (Disher, 2007, p. 1; Gaudet et Lieber, 1999, p. 19-20). Pour s'assurer de bien sélectionner les documents à acheter, les bibliothécaires se basent souvent sur les critères suivants : le sujet du document, si celui-ci a fait l'objet d'une demande d'un usager, son potentiel d'utilisation par la communauté desservie, le respect de l'équilibre de la collection, la notoriété de l'auteur et de l'éditeur – surtout en milieux universitaires et spécialisés – le format, le coût, les critiques et l'année de publication (Disher, 2007, p. 77-80). Johnson (2009, p. 112-113) ajoute comme critères la langue du document, si les informations qui s'y trouvent sont d'actualité et contiennent des informations véridiques, l'étendue de la couverture du sujet par la bibliothèque, le nombre de fois où le document a été cité et le matériel nécessaire pour accéder à l'information (radio, vidéo Betamax, ordinateur, etc.). Evans et Saporano (2012, p. 80)

mentionnent également la disponibilité du titre dans d'autres bibliothèques comme un critère de sélection. Il est à noter que dans le cas de bibliothèques universitaires, les demandes des professeurs sont particulièrement importantes, ces derniers étant des experts dans leur domaine de recherche et d'enseignement (Clayton et Gorman, 2001, p. 84). Evans et Saporano (2012, p.82-83) précisent que dans le cas de demande de professeurs, il importe de savoir si les documents seront utilisés pour un projet particulier ou s'ils sont d'intérêt pour une utilisation soutenue. Les bibliothécaires chargés des acquisitions se fient aussi à leur expérience et à leur instinct pour choisir les documents qui correspondent le mieux à leur clientèle cible. Ils utilisent également des outils pour effectuer leur choix : des bases de données spécialisées (Oasis, Blackwell, Midwest, Memento, etc.), des bibliographies spécialisées, des listes préparées par des fournisseurs et des périodiques disciplinaires et spécialisés (*Library Journal, Choice, Livres Hebdo*, etc.) (Johnson, 2009, p. 108-109).

L'acquisition des documents sélectionnés se fait de différentes façons selon la taille de la bibliothèque. Ainsi, dans les petites bibliothèques, la sélection et l'acquisition se font par les mêmes personnes, alors que c'est moins souvent le cas dans les bibliothèques de taille moyenne et dans les grandes bibliothèques. Il existe huit façons d'acquérir des documents. La première est la commande fermée, où le bibliothécaire commande directement le titre désiré. La deuxième est l'envoi d'office, où les éditeurs ou les vendeurs envoient tous les titres d'une série ou sur un sujet précis au fur et à mesure que ceux-ci paraissent, en même temps que la facture. La troisième est le plan d'approbation (*approval plan*), qui est similaire à l'envoi d'office, mais qui touche généralement plusieurs sujets et la bibliothèque peut retourner le titre s'il ne convient pas. La quatrième est la commande ouverte, qui est une entente d'acquérir tous les titres sur un sujet limité ou publié par un éditeur nommé. La cinquième est l'abonnement, qui est la méthode d'acquisition la plus usuelle pour les périodiques. La sixième est le prêt, qui est principalement utilisé pour les documents électroniques desquels la bibliothèque perd accès si la licence n'est pas renouvelée. La septième est le don, les documents qui sont offerts gratuitement par des particuliers ou des entreprises. La huitième et dernière est l'échange de documents entre bibliothèques (Evans et Saporano, 2012, p. 107-112). Les bibliothécaires en milieu universitaire utilisent souvent les commandes ouvertes ou

l'envoi d'office pour bâtir leurs collections, ce qui réduit leur charge de travail, leur permettant ainsi de se concentrer sur le développement rétrospectif (Evans et Saporano, 2012, p. 92).

3.2.2. Traitement intellectuel et préparation matérielle

Le traitement intellectuel et la préparation matérielle, qui est traitée dans la prochaine sous-section, sont des étapes essentielles pour la mise en circulation des documents. Ces activités rendent les documents repérables dans le catalogue et sur les rayonnages; elles sont à la base de ce qui distingue une bibliothèque d'un entrepôt de documents. Gorman (2003) les inclut d'ailleurs dans ce qu'il entend par la gestion des collections (p. 66).

Le traitement intellectuel et le traitement physique sont généralement soumis à des politiques autres que celles reliées au développement de collections, car les étapes sont généralement décrites de façon trop détaillée pour être incluses dans une politique générale. On peut retrouver des politiques de catalogage, d'indexation, de classification et de classement, de dérivation de notices ainsi que de traitement matériel et de maintenance des collections (Ferland, 2008, p. 169-197).

3.2.2.1. Traitement intellectuel

Ferland (2008) définit le traitement intellectuel des collections comme « s'attach[ant] au contenu et le traitement matériel, au contenant » et précise que « [l]a gestion de ces activités est généralement confiée à une section [...] du milieu documentaire, que l'on désigne souvent sous l'appellation de services techniques (p. 167) ». Le traitement intellectuel implique généralement du catalogage descriptif, de l'encodage (la manière dont les informations sont insérées dans les fiches électroniques), l'indexation et la classification (Ferland, 2008, p. 169). Le format du document – ressources électroniques, microfiches, documents imprimés, disque audio, etc. – guide souvent la façon dont la préparation matérielle et le traitement intellectuel sont faits et qui en a la responsabilité (Sandstrom et Miller, 2015, p. 90; Johnson, 2009, p. 104).

Le traitement intellectuel, qui vise à rendre le document disponible aux usagers et aux bibliothécaires par le biais du catalogue de bibliothèque, peut s'effectuer de plusieurs manières : sur place, de manière coopérative avec d'autres milieux documentaires, de manière

dérivée, c'est-à-dire que la bibliothèque utilise les notices déjà effectuées par d'autres bibliothécaires ou par des entreprises spécialisées (Sandstrom et Miller, 2015, p. 84, 85, 89 et 104; Ferland, 2008, p.168). La création de la fiche bibliographique est habituellement faite en suivant la norme RDA, qui doit être également codée, notamment en format MARC, XML ou en Dublin Core, pour être accessible dans le catalogue de la bibliothèque et pour être compatible avec WorldCat (Sandstrom et Miller, 2015, p. 160 et 169-170; Ferland, 2008, p. 169). Ensuite, le bibliothécaire ou l'employé des services techniques crée une cote de classification qui permettra le classement du document sur les rayonnages. Les systèmes de classification les plus utilisés en Amérique du Nord sont la Classification décimale de Dewey et celle de la Library of Congress (Sandstrom et Miller, 2015, p. 162; Ferland, 2008, p. 169).

Il est possible d'indexer le document, c'est-à-dire d'utiliser des mots-clés d'un vocabulaire contrôlé (en français, au Québec, le vocabulaire contrôlé utilisé est généralement le *Répertoire des vedettes-matières* de l'Université Laval et, en anglais, le *Library of Congress Subject Heading*) qui permettront le repérage du document dans le catalogue en faisant une recherche par sujet (Sandstrom et Miller, 2015, p.167-168; Ferland, 2008, p. 178). Les usagers cherchant un document particulier devront alors être familiers avec ce vocabulaire contrôlé. Certains catalogues offrent la possibilité aux usagers d'indexer eux-mêmes les fiches du catalogue en langage naturel, à l'aide d'étiquettes. Il est alors important de surveiller les ajouts qui sont faits au catalogue pour s'assurer du sérieux des usagers qui utilisent cette fonction.

3.2.2.2. Préparation matérielle

La préparation matérielle des documents vise à assurer leur pérennité et à prévenir le vol et comprend la pose de bandes antivols, la pose de l'étiquette où est inscrite la cote de classification (préalablement conçue lors du traitement intellectuel) sur le document, la préparation pour la reliure ou les opérations de reliure sommaire sur place, la pose du code à barres et le classement des documents sur les étagères (Sandstrom et Miller, 2015, p. 109-110; Ferland, 2008, p. 196-197). Cette étape de la gestion des collections peut être faite en sous-traitance par les fournisseurs de documents ou par des entreprises spécialisées (Sandstrom et Miller, 2015, p. 122; Ledoux, 2006, p. 65; Clayton et Gorman, 2001, p. 120).

3.2.4. Élagage

L'élagage, ou le désherbage « [d]ésigne [...] une opération intellectuelle qui, insérée dans une chaîne complexe de techniques et de savoir-faire, aboutit à des retraits ponctuels ou définitifs dans les collections et secteurs d'usage de la bibliothèque » (Gaudet et Lieber, 1999, p. 26). Ses fonctions premières sont de créer de l'espace dans le but d'accueillir de nouveaux documents et de rendre la collection plus attrayante (Johnson, 2009, p. 153; Disher, 2007, p. 116-117). En effet, l'élagage, même s'il consiste à éliminer des documents de la collection, rend cette dernière plus attrayante pour les usagers, qui voient des étagères épurées avec une majorité de documents qui peuvent correspondre à leurs besoins plutôt que des étagères où les livres sont compressés et où la majorité des documents ne sont plus d'actualité (Disher, 2007, p. 14; Slote, 1997, p. 4). Un des buts de l'élagage est la création d'une collection centrale (*core collection*) qui permettrait de satisfaire entre 95 % et 99 % des demandes des usagers (Slote, 1997, p. 11). Pour y arriver, plusieurs critères d'élagage sont utilisés, notamment l'apparence du document, son contenu (s'il est désuet ou incorrect), s'il y a des exemplaires multiples, etc. (Johnson, 2009, p. 154; Disher, 2007, p. 125-134; Slote, 1997, p. 21-27). Une méthode souvent appliquée est la méthode CREW (*Continuous Review, Evaluation, and Weeding*), qui demande l'application des critères subjectifs formant l'acronyme MUSTIE (*Misleading, Ugly, Superseded, Trivial, Irrelevant, Elsewhere*). Ainsi, la personne responsable de l'élagage est appelée à se demander si le document contient des informations exactes, si le document est endommagé au-delà des réparations possibles, s'il a du mérite scientifique, s'il s'intègre bien dans la collection et s'il est disponible aisément ailleurs (Johnson, 2009).

Les facteurs qui semblent les plus efficaces pour l'élagage sont la période passée sur les rayonnages, la circulation et, dans une moindre mesure, l'âge des documents (Slote, 1997, p. 51). La littérature recommande d'établir des critères objectifs plutôt que d'utiliser des critères subjectifs, comme la pertinence et la valeur sociale des documents, car les critères objectifs sont plus efficaces et peuvent être appliqués par le personnel non professionnel, ce qui libère du temps aux bibliothécaires (Slote, 1997, p. 52). Toutefois, utiliser l'usage comme critère est la méthode la plus coûteuse, car elle est très longue à appliquer, tandis que l'utilisation de la date de publication est la moins coûteuse, car elle est la plus simple (Gaudet et Lieber, 1999, p. 35). En ce qui concerne les bibliothèques universitaires, les critères varient

selon les disciplines, l'information se renouvelant plus rapidement en sciences pures qu'en sciences sociales, la désuétude et l'âge des documents ne sont donc pas calculés de la même manière (Gaudet et Lieber, 1999, p. 33).

L'élagage peut se faire de différentes manières, tout dépendant des critères établis par les professionnels. Tout d'abord, il est possible de garder le document sur les rayons ou d'acheter un nouvel exemplaire du même ouvrage si le document a été abîmé. Une option pour les documents encore pertinents qui sont moins souvent consultés est de les stocker dans la réserve ou le « magasin », où ils demeurent accessibles aux usagers qui en font la demande. Certaines bibliothèques font des échanges et des transferts, option utilisée notamment par les bibliothèques universitaires pour les ouvrages spécialisés. Le don est également une option à explorer, tout comme la vente des documents qui ne sont pas (trop) abîmés et qui peuvent être d'intérêt. Finalement, des documents élagués peuvent être jetés s'ils sont irrécupérables ou s'ils ne présentent aucun intérêt pour la conservation (Gaudet et Lieber, 1999, p. 130). Il est important de mentionner que, même si la majorité de la littérature se concentre sur l'élagage de documents physiques, les documents électroniques doivent également subir ce processus afin de libérer de l'espace sur les serveurs et pour faciliter le repérage d'informations pertinentes (Johnson, 2009, p. 160).

Les différentes étapes du processus de développement de collections présentées précédemment mettent en lumière les étapes cruciales à l'ajout d'un document dans les bibliothèques, à la circulation de celui-ci et à son retrait éventuel. Les collections de jeux vidéo existent présentement dans diverses institutions documentaires et ont fait l'objet de textes relatant l'expérience professionnelle des bibliothécaires les développant. La prochaine section traitera des particularités de ces collections dans les bibliothèques publiques, dans les milieux scolaires et dans les bibliothèques universitaires.

4. Les jeux vidéo en bibliothèque

Les jeux vidéo sont présents dans différents types de bibliothèques, mais le développement de la collection et son utilisation diffèrent selon les milieux. La présente section de notre revue de la littérature aborde les jeux vidéo dans les bibliothèques publiques, les milieux scolaires et les bibliothèques universitaires.

4.1. Bibliothèques publiques

Dans la littérature en sciences de l'information, on remarque la présence de jeux vidéo davantage dans les textes concernant les bibliothèques publiques. Cette situation peut être expliquée par le fait que l'inclusion des jeux vidéo dans la collection de bibliothèques publiques date d'un certain temps; des articles sur le sujet sont publiés depuis les années 1980 et le début des années 1990 (Pitman, 1990; Poller, 1984; Emmens, 1984; Wiener, 1984; White, 1981). À l'époque, les auteurs présentaient le projet qu'ils avaient mené dans leur bibliothèque et tentaient de démontrer pourquoi les jeux vidéo avaient leur place dans ces bibliothèques.

Toutefois, les plaidoyers en faveur de l'insertion de ce type de document faits dans les années 1980 et au début des années 1990 ne semblent pas avoir porté fruit, puisque dans les années 2000, on retrouve encore des articles continuant de justifier la pertinence des jeux vidéo en bibliothèque publique. La littérature est constituée d'un bon nombre d'articles où les auteurs exposent ce qu'ils offrent à leur clientèle, qu'il s'agisse de soirées dédiées aux jeux ou de jeux eux-mêmes (Hoeffgen, 2009; Czarnecki, 2007; Saxton, 2007; Gallaway et Lauzon, 2006; Scalzo, 2006). On retrouve également des articles qui ne sont pas basés sur l'expérience immédiate des auteurs, mais sur d'autres articles, sur des faits ou sur des observations sans toutefois être des recherches menées par des chercheurs universitaires. Ainsi, on remarque que la principale raison qu'auraient les bibliothèques d'intégrer les jeux vidéo à leur collection serait d'augmenter le nombre d'utilisateurs et l'achalandage en général (Hoeffgen, 2009; Levine, 2008; Oakley, 2008; Welch, 2008; Czarnecki, 2007; Saxton, 2007; Kirriemuir, 2006; Boss, 2005). En effet, les joueurs ont vieilli, sont rendus à l'âge adulte et demandent d'accéder aux ressources qui leur plaisent, ce qui inclut les jeux (Levine, 2007; Kirriemuir, 2006). De plus, comme les bibliothèques publiques offrent la possibilité à leurs usagers de se détendre avec des œuvres de fiction et de jouer à des jeux dits « traditionnels » (jeux de société), l'ajout de jeux vidéo diversifierait leur offre de loisirs (Levine, 2008; Oakley, 2008; Czarnecki, 2007; Nicholson, 2007; Kirriemuir, 2006). Neiburger (2007a) va même jusqu'à affirmer que la présence de jeux vidéo et l'organisation de tournois sont essentielles à la survie, à plus ou moins long terme, des bibliothèques publiques, car ces jeux permettent de recentrer leur image comme endroit ouvert aux changements chez les usagers.

Cependant, il serait faux de croire que les jeux vidéo en bibliothèques publiques sont encensés par tous. En effet, pour certains, les jeux devraient être utilisés pour attirer les jeunes et les pousser à utiliser les ressources dites « traditionnelles », comme les livres (Chadwell, 2009; Welch, 2008; Saxton, 2007; Squire et Steinkuehler, 2005). De plus, comme le font remarquer Burek Pierce (2007) et Boss (2005), les jeux vidéo qui peuvent être introduits en bibliothèques publiques devraient correspondre à des critères stricts établis par les bibliothécaires responsables. Toujours selon Burek Pierce, plusieurs études ont conclu que les jeux violents pouvaient influencer négativement le comportement des adolescents, pouvant aller jusqu'à entraîner des comportements antisociaux. L'auteure propose donc de s'orienter vers les jeux vidéo qui ne comportent pas de violence et qui ont un caractère éducatif, ce qui vient épauler la mission des bibliothèques publiques de faciliter l'apprentissage personnel et formel des usagers (UNESCO, 1994.).

4.2. Milieux scolaires

La présence de jeux vidéo en milieu scolaire comme soutien à l'apprentissage est un concept de plus en plus populaire. On estime que les jeux permettent aux enfants de développer un certain nombre de qualités et d'aptitudes (Annetta, 2008; Squire, DeVane et Durga, 2008; Gee, 2007; Jenkins, 2007; Kirriemuir et McFarlane, 2004; McFarlane, Sparrowhawk et Heald, 2002), dont le « strategic thinking, planning, communication, application of numbers, negotiating skills, group decision-making, data-handling » (Kirriemuir et McFarlane, 2004, p. 3). En fait, les joueurs acquièrent des données factuelles grâce aux renseignements essentiels à la création de l'histoire qui sont contenus dans les jeux et ils développent des aptitudes par l'action de jouer (McFarlane, Sparrowhawk et Heald, 2002). Ces acquis se font dans un environnement qui diminue la gravité des erreurs en permettant aux joueurs d'apprendre quelles erreurs sont possibles et comment s'en sortir (Squire, 2008a; Jenkins, 2005; Facer, 2003); les jeunes sont donc plus enclins à explorer différentes possibilités et à sortir de leur zone de confort. De plus, quelques auteurs parlent de l'apprentissage de compétences informationnelles comme une autre utilisation possible des jeux en milieu scolaire (Clyde et Thomas, 2008; Neiburger, 2007a, 2007b). Toutefois, inclure des jeux en classe n'est pas tâche facile, car il n'est pas nécessairement aisé d'en trouver dont

les acquis possibles correspondraient au curriculum du cours et qui seraient vérifiables à l'aide de tests ou d'examens (McFarlane, Sparrowhawk et Heald, 2002).

Les jeux éducatifs (mentionnés à la section 1.2.3, p. 11) pourraient être utilisés dans le milieu scolaire. Les acquis qu'il est possible de développer avec ces jeux sont clairement identifiés, donc il est possible de les mettre en relation avec les objectifs pédagogiques. De plus, ces jeux sont créés dans le but de faciliter l'apprentissage d'une façon progressive, ludique et conviviale. Toutefois, dans certains cas, l'aspect éducatif l'emporte sur l'aspect ludique : les joueurs se rendent compte qu'on cherche à leur faire apprendre des concepts et les enfants perdent intérêt au jeu, ce qui mène à l'échec de son utilisation. De plus, comme il n'y a pas d'enquête systématique sur l'utilisation et le succès de l'utilisation de jeux ludoéducatifs, peu de données de recherche sont disponibles, ce qui rend l'évaluation de leur pertinence en milieu scolaire plus ardue (Annetta, Minogue, Holmes et Cheng, 2009; Annetta, 2008).

Bon nombre de jeux commerciaux non ludoéducatifs ont été utilisés pour mener des recherches universitaires sur la pertinence et l'utilité des jeux en milieux scolaires, notamment Mad City Mystery (Squire, 2008a; Squire et Jan, 2007), Civilization III (Squire, 2008b; Squire, DeVane et Durga, 2008; Squire et Steinkuehler, 2005), Lineage (Squire et Steinkuehler, 2005) et Rise of Nations (Gee, 2007). Schaffer, Squire, Halverson et Gee (2005) font cependant remarquer que même si certains jeux peuvent être utiles en classe, il est probable que les enseignants ne sachent pas quoi en faire. Un des défis liés aux jeux vidéo en milieu scolaire est de savoir comment intégrer les jeux et les environnements d'apprentissages ludiques (*game-based learning environments*) dans les écoles et de voir les effets sur l'apprentissage des élèves. Finalement, malgré le nombre important de textes portant sur le potentiel éducatif des jeux vidéo et sur leur place dans le milieu scolaire, peu de textes en sciences de l'information les abordent.

4.3. Bibliothèques universitaires

La popularité des jeux vidéo auprès des étudiants d'âge collégial et universitaire n'est plus à démontrer : 29 % des joueurs américains sont âgés de 18 à 35 ans (Entertainment Software Association, 2016). Cet engouement a mené bon nombre de chercheurs de diverses

disciplines, dont l'anthropologie, la sociologie et les études cinématographiques, à s'y intéresser et à en faire un objet d'étude (Copier, 2003). Certaines universités ont décidé de créer un domaine spécialisé, les études vidéoludiques (Sicart, 2009; Smith, 2008; Copier, 2003; Aarseth, 2001). En effet, comme nous l'avons mentionné dans la section concernant le jeu vidéo comme document (p. 17), ce support possède des caractéristiques, notamment la non-linéarité, l'aspect social et l'obligation de jouer pour avoir accès au contenu, qui nécessitent une formation adaptée pour l'étudier.

Néanmoins, certaines craintes persistent quant à la légitimité universitaire de l'étude du jeu vidéo. La première est que les diplômés dans une discipline liée aux jeux vidéo ne soient pas pris au sérieux par la communauté universitaire, car, pour certains, les jeux sont destinés aux enfants et donc peu crédibles (Smith, 2008). Cette tendance semble se résorber, si l'on en croit l'émergence de bourses spécialisées dans le domaine, dont celle de la Library of Congress (National Digital Information Infrastructure and Preservation Program) et celle de la MacArthur Foundation (Laskowski et Ward, 2009). La deuxième crainte est que les diplômés ne soient pas crédibles sur le marché du travail parce qu'ils ne satisferaient pas les attentes des employeurs (Smith, 2008). Ces inquiétudes peuvent toutefois être amoindries grâce à des partenariats entre les établissements d'enseignement et l'industrie du jeu vidéo, comme ce fut le cas pour Nintendo et DigiPen ainsi que pour Entertainment Arts, qui a créé un partenariat avec la University of Southern California et la Carnegie Mellon University. Ce genre de partenariat démontre que les acteurs de l'industrie souhaitent avoir une main-d'œuvre qualifiée et éduquée (Smith, 2008), ce qui ne peut être qu'encourageant pour les milieux collégial et universitaire et, incidemment, pour les bibliothèques de ces établissements si elles souhaitent développer une collection de jeux vidéo. Par exemple, la University of California Santa Cruz a reçu des dons de Sony et les bibliothèques ont été appelées à les gérer (Kane, Soehner et Wei, 2007).

Que ce soit dans l'optique de la création d'une nouvelle discipline à part entière, ou uniquement en réalisant que, pour pleinement étudier un jeu, il faut absolument y jouer, les bibliothèques universitaires peuvent décider d'offrir des jeux vidéo aux étudiants qui fréquentent les institutions d'enseignement. Lors de la création de programmes spécialisés, elles peuvent également participer à l'émergence de la discipline en se positionnant d'une

façon stratégique dans le département et en offrant les ressources pour la mise en place et pour la croissance de la discipline à l'intérieur de l'établissement (Laskowski et Ward, 2009; Smith, 2008). De plus, se positionner de la sorte permettrait également aux bibliothécaires de connaître l'opinion qu'ont les professeurs et les étudiants spécialistes en jeux vidéo de la bibliothèque (Smith, 2008).

Il ne faut pas nécessairement considérer la présence de jeux vidéo en bibliothèques collégiales et universitaires du seul point de vue de soutien d'une discipline qui leur est réservée; les jeux peuvent être un médium servant à l'enseignement d'autres disciplines (Burek Pierce, 2009; Bubak, 2008). D'ailleurs, la collection de la University of Illinois at Urbana-Champaign soutient, entre autres, les départements de psychologie, des sciences informatiques, des sciences de l'information et de littérature (Tappeiner et Lyons, 2008). Les jeux vidéo peuvent également être utiles en sciences de la santé : un centre médical de Phoenix a démontré que les étudiants qui jouaient à *Koroninpas : Marble Mania* durant une heure avant de faire une chirurgie virtuelle de la vésicule biliaire avaient de meilleurs résultats que ceux qui n'avaient pas joué. En effet, la coordination main-œil exigée pour jouer à ce jeu se trouve à être bénéfique pour les étudiants en médecine (Tappeiner et Lyons, 2008). Il est par conséquent important de non seulement offrir les jeux aux étudiants se concentrant sur les disciplines qui y sont directement liées, mais à tous ceux qui les étudient de près ou de loin, que ce soit pour les effets qu'ils peuvent causer sur le cerveau ou pour leurs impacts sociaux et culturels (Bubak, 2008).

Dans l'ouvrage *Gaming in Academic Libraries* (Harris et Rice, 2008), les auteurs ont séparé les témoignages des bibliothécaires sur les jeux vidéo dans leur bibliothèque en trois grandes catégories : Game Collections and Curricular Support, Gaming as Marketing et Gaming as an Information Literacy Tool. Ainsi, les jeux peuvent servir de soutien à l'enseignement, mais leur présence peut également ne servir que des buts ludiques ou qu'à développer des aptitudes de recherche d'information. Certaines bibliothèques d'établissements d'enseignement postsecondaire organisent des soirées de jeux pour faire connaître leur collection (Laskowski et Ward, 2009) et pour attirer plus d'étudiants à la bibliothèque afin de les mettre au courant de leurs ressources tout en permettant aux étudiants de décompresser et de relaxer (Earp et Earp, 2008; Fu, 2008; Mazure, 2008; Womack et Sutton, 2008). Ainsi, les

bibliothèques universitaires ne se concentrent pas uniquement sur le côté éducatif des jeux, mais désirent également être un lieu de détente pour les étudiants. Cette optique de développement de collections s'apparente au concept de troisième lieu que bon nombre de bibliothèques universitaires adoptent totalement ou partiellement, notamment en se présentant comme un endroit moins sérieux où les échanges verbaux sont permis. Il est à noter que, dans la plupart des cas recensés dans le livre de Harris et Rice (2008), la maîtrise de l'information (*information literacy*) s'effectue à partir de jeux créés par les bibliothécaires; ils ne demandent donc pas l'achat de jeu.

4.3.1. Critères de sélection

Les critères de sélection de jeux vidéo en milieu universitaire ne sont pas souvent énoncés dans la littérature, comme le mentionnent Kane, Soehner et Wei. (2007) ainsi que Tappeiner et Lyons (2008). Toutefois, Tappeiner et Lyons (2008) jettent les bases pour quiconque souhaiterait se lancer dans la création d'une telle collection. Elles établissent quatre grandes catégories de critères, soit les caractéristiques physiques et l'équipement nécessaire; les acquis possibles et les disciplines auxquelles les jeux pourraient s'appliquer; le contenu du jeu en lui-même et les valeurs culturelles et historiques du jeu. Kane, Soehner et Wei. (2007), se basant sur leur expérience à la University of California Santa Cruz, ont déterminé que la qualité du contenu (soit les graphiques, le son, la jouabilité et la valeur intrinsèque du jeu, la valeur ajoutée) et l'utilité pour le programme de Computer Game Design étaient les deux critères les plus importants. Dans un même ordre d'idées, au Pennsylvania College of Technology, le développement de collections s'effectue principalement en fonction des besoins du programme de Game Design (Amey, 2008), idem pour le Brown College (Mastel et Huston, 2009). De leur côté, Laskowski et Ward (2009) rappellent que tout commence par l'identification des besoins et des buts des cours, des besoins récréationnels des étudiants et des autres usagers potentiels des jeux vidéo. Les résultats d'une recherche conduite en 2010 démontraient que les principaux critères de sélection pour les jeux en milieux collégial et universitaire étaient les suggestions de professeurs, les suggestions des étudiants et la pertinence pour les cours liés à la création des jeux. Ces résultats mettent l'accent sur l'importance pour les bibliothécaires de créer et de maintenir de bonnes relations avec leurs usagers (Cadieux et Beaupré-Lavallée, 2011). Des sources en ligne et imprimées peuvent

également être utilisées par les bibliothécaires, comme *Metacritic* (www.metacritic.com/games), le *Game Developers Choice Awards* (www.gamechoiceawards.com), les critiques de jeux du *School Library Journal* (Gick, c2008) et le *Game Developer Magazine* (Amey, 2008).

Un critère important est cependant très facile à oublier : le coût d'entreposage et de catalogage. Comme le font remarquer Kane, Soehner et Wei (2007), lorsque leur bibliothèque a eu une offre de Sony qui totalisait entre 1 600 et 2 400 jeux, l'espace physique qu'allaient occuper ces jeux a dû être calculé afin de s'assurer que la bibliothèque pouvait bel et bien accueillir une collection d'une telle ampleur. De plus, comme il s'agit d'une ressource encore peu présente dans les bibliothèques, il est souvent nécessaire de faire du catalogage original, ce qui peut entraîner des coûts supplémentaires qui n'avaient pas nécessairement été planifiés au départ (Laskowski et Ward, 2009; Kane, Soehner et Wei, 2007). Toutefois, les jeux qui sont plus récents et populaires se retrouvent dans OCLC. Un groupe de travail, trouvant que les vedettes-matières de la Library of Congress ne permettent pas de bien rendre compte de la réalité des jeux vidéo, a été mis sur place et se penche actuellement sur la question (de Groat, 2015). Une refonte de la manière dont les jeux doivent être catalogués pourra également entraîner des coûts, car les notices des jeux déjà présents dans la collection devront être révisées.

4.3.2. Aire de jeu

Avant de procéder à l'acquisition de jeux vidéo, il est important de s'interroger sur la pertinence et la faisabilité de la création d'une aire de jeu dans la bibliothèque. Le responsable de la bibliothèque qui décide de créer un tel espace doit le pourvoir de consoles, de télévisions et de sièges. Si la bibliothèque ne s'intéresse qu'aux jeux récents, il n'y aura pas de problème au niveau des acquisitions. Toutefois, si l'on désire offrir une collection rétrospective, l'acquisition de consoles discontinuées et usagées devra être envisagée. De plus, il est important de prévoir des consoles de rechange, afin de pallier d'éventuels bris, ainsi que des cartes mémoire pour que les joueurs puissent sauvegarder leur progrès au cours d'une séance (Cadieux, 2010).

Lorsque la University of California Santa Cruz (qui accueille 15 000 étudiants) a implanté son projet pilote dans sa bibliothèque, les bibliothécaires ont déterminé que cinq télévisions, neuf différentes consoles et deux manettes pour chacune des consoles étaient nécessaires (Kane, Soehner et Wei, 2007). Une aire de jeu peut également offrir des ordinateurs, ces derniers étant des plateformes de jeux populaires.

La décision de ne pas créer d'aire de jeu ne mène pas nécessairement à des économies. Si un jeu est disponible sur les trois consoles populaires du moment (offertes par Microsoft, Nintendo et Sony), que les graphiques et la jouabilité sont les mêmes, le bibliothécaire doit acquérir les trois versions pour ne pas brimer les usagers qui ne pourraient avoir qu'une seule des trois consoles à la maison. Cette situation peut entraîner des problèmes budgétaires en plus de problèmes d'espace de rangement. De plus, si la bibliothèque n'offre pas de console, le développement rétrospectif ne pourra être envisagé, les bibliothécaires ne pouvant présumer que les usagers possèdent des consoles discontinuées (Cadieux, 2010).

4.3.3. Choix de plateformes

Il est important de préciser que le choix de consoles doit être fait en accord avec le développement de la collection de jeux; certains jeux ne sont pas offerts sur toutes les consoles et parfois, un même jeu peut comporter des différences entre les versions pour les différentes consoles et peut donc nécessiter l'achat de plus d'une version (Tappeiner et Lyons, 2008).

Outre le développement de la collection de jeux et le prix de la console elle-même, un facteur important est à considérer : la rétrocompatibilité (« le fait qu'une console peut lire indifféremment les jeux vidéo créés spécifiquement pour elle, comme les jeux ayant été créés pour des consoles de générations précédentes. » (OQLF, [s.d.])). Cette capacité est offerte par certaines consoles, et parfois sur certaines versions de consoles; par exemple, la première version de la PlayStation 3 (Sony) offrait la rétrocompatibilité, mais cette fonction a été retirée dans les versions subséquentes. La plus récente de Microsoft, la Xbox One, peut lire les jeux offerts sur la Xbox 360. La plus récente console de Sony, la PlayStation 4, et la plus récente de Nintendo, la Wii U, n'offrent pas cette possibilité.

Dans le cas de développement rétrospectif, il faudra considérer l'achat de consoles et de jeux usagés. Lorsque ces achats sont faits sur Internet, il est important de vérifier la

provenance des consoles et des jeux, car il existe des « régions géographiques » et il est primordial que la région du jeu soit la même que celle de la console afin que l'utilisation du jeu soit possible. Il est également possible de télécharger des émulateurs sur Internet qui permettent de jouer des jeux de consoles discontinuées sur l'ordinateur. Toutefois, la majorité de ces logiciels sont illégaux et contreviennent au droit d'auteur (Chaplin, 2007).

Il ne faut pas oublier que le développement de collections de jeux vidéo ne se fait pas uniquement sur consoles : un bon nombre de jeux sont lus par ordinateurs. Il faut donc s'assurer que les ordinateurs que l'on désire acquérir ou réserver pour ces jeux soient capables de les faire fonctionner. Il est alors possible que les jeux plus anciens posent problème, car les nouveaux ordinateurs peuvent ne plus être compatibles et, du coup, être incapables de lire le jeu. L'achat d'un ordinateur usagé doit alors être envisagé (Cadieux, 2010).

Finalement, il est important de rappeler que l'achat de plateformes n'est pas essentiel pour offrir un bon service; certains milieux préféreront l'acquisition uniquement de jeux et ainsi développer une collection plus grande. L'important est de s'assurer que le développement de collections soit fait en accord avec les besoins de l'université : si l'on désire développer une collection de jeux courants uniquement, les consoles ne sont pas nécessaires; toutefois, pour un développement rétrospectif, il est important d'offrir les supports de lecture.

4.3.4. Les jeux vidéo pour aider à devenir un troisième lieu

Dans les facteurs pouvant influencer le développement de collections, nous avons abordé le concept de troisième lieu, soit un espace qui favorise l'interaction humaine. Certains auteurs font le parallèle entre l'offre de jeux vidéo en bibliothèque universitaire et une conception de troisième lieu pour les étudiants et les professeurs.

Dans un premier temps, le développement d'une collection de jeux vidéo dans une bibliothèque universitaire permettrait de démontrer l'ouverture de l'établissement aux différents intérêts des usagers. Le jeu vidéo est une ressource importante pour les personnes âgées entre 18 et 35 ans (Entertainment Software Association, 2016) et est utilisée en contexte universitaire, la légitimation de ces documents vient exposer leur sérieux et entraîne un sentiment d'inclusion chez ceux les utilisant (Annetta, 2008; Levine, 2007).

L'aspect ludique des jeux n'est pas non plus à négliger. Selon certains, cet aspect pourrait être une des raisons pour lesquelles les jeux n'auraient pas leur place en milieu universitaire. Toutefois, Hallyburton, Buchana et Carstens (2011) font l'apologie de la création de collections pour le loisir au sein des bibliothèques universitaires. Les lectures dites extracurriculaires avaient leur place dans les bibliothèques universitaires dans les années 1920 et 1930, mais ont été peu à peu élaguées à partir des années 1960. Une recrudescence de cette pratique est notée à partir des années 1990, malgré qu'elles ne servent pas la mission de l'institution de recherche et d'enseignement. Les partisans du développement de telles collections mentionnent que les ressources dites ludiques servent la mission de la bibliothèque en considérant les étudiants comme des individus et en répondant à leur besoin de détente. L'ajout de matériel avec une teneur ludique s'inscrit également dans la lignée de devenir un troisième lieu, soit de devenir un lieu de détente et où il fait bon être. Hallyburton, Buchana et Carstens (2011) ont étudié l'utilisation des ressources ludiques de la bibliothèque de la Western Carolina University, en Caroline du Nord. Dans cette bibliothèque, des ressources purement ludiques sont mises dans une section particulière avec des ressources acquises pour des activités d'enseignement ou de recherche qui ont également un caractère ludique. La promotion de ces documents a été créée autour d'une utilisation de détente. Les données recueillies ont démontré que si les ressources uniquement ludiques circulent beaucoup, les ressources ludiques soutenant des cours sont également très prisées, ce qui vient confirmer que les bibliothèques peuvent faire l'acquisition de matériel qui sert à la fois à la mission des bibliothèques et aux loisirs des usagers. Dans cette ligne de pensée, les jeux pourraient, lorsqu'ils ne sont pas à la réserve pour des cours ou pour des besoins de recherche, être empruntés par d'autres étudiants pour se détendre. C'est d'ailleurs l'approche qu'a décidé de prendre la bibliothèque des sciences de l'information de la Oregon University (Baker et al., 2008).

Les jeux sont très populaires auprès des étudiants universitaires (Levine, 2007), et ce, peu importe leurs champs d'intérêt. Ainsi, avoir une aire de jeu en bibliothèque permettrait aux étudiants de rencontrer des personnes qui ne sont pas nécessairement dans leur domaine et, ainsi, d'élargir leur cercle social. Finalement, l'accès aux jeux permettrait aux étudiants de

se détendre tout en continuant de faire un apprentissage social (Nitecki, 2011; Williams et Chimato, 2008).

En somme, bien que peu de travaux par des chercheurs universitaires aient été effectués sur les facteurs permettant la présence de jeux vidéo en bibliothèques, la littérature se basant sur l'expérience de bibliothécaires représente néanmoins un corpus substantif qui permet de rendre compte non seulement de l'objet dans les milieux documentaires, mais également des diverses possibilités qu'offrent ces documents pour les usagers. L'approche en bibliothèque universitaire devra être faite dans une optique de soutien à l'enseignement et à la recherche, qui constitue leur mission, tout en permettant de faire la promotion de la bibliothèque en tant que troisième lieu.

5. Cadre conceptuel

L'analyse de la littérature nous a permis : (1) de situer l'objet qu'est le jeu vidéo dans la théorie du document, (2) de regarder les différentes transformations qu'ont connues les bibliothèques universitaires, (3) de comprendre le processus de développement de collections en résumant les activités d'acquisitions, de traitement intellectuel, de préparation matérielles et d'élagage et (4) d'illustrer les pratiques actuelles de développement de collections de jeux vidéo en milieux documentaires.

À la lumière des différents éléments étudiés, nous pouvons établir qu'il y a quatre principaux facteurs qui peuvent influencer le développement d'une collection de jeux vidéo. Premièrement, il y a les facteurs technologiques, inhérents à l'introduction de documents audiovisuels et à la dématérialisation des supports que l'on remarque en bibliothèque universitaire. Deuxièmement, il y a les facteurs organisationnels, qui touchent les employés chargés de la gestion des collections si les étapes mises en place dans le milieu sont affectées par ce nouveau support. Troisièmement, il y a les facteurs sociaux, qui sont liés aux perceptions qu'ont les employés et les utilisateurs de la bibliothèque des jeux vidéo et la redéfinition de l'espace. Quatrièmement, il y a les facteurs budgétaires, qui comprennent non seulement l'acquisition de nouveaux documents, mais également la formation, si besoin est, pour traiter avec un nouvel objet.

La littérature portant sur les jeux vidéo en milieu universitaire est principalement constituée d'articles de professionnels relatant leur expérience dans leur milieu de travail. Ce constat nous encourage à aller étudier les collections de plus d'une bibliothèque sur le terrain afin d'avoir un regard extérieur au milieu. Nous pouvons donc comprendre comment l'objet est perçu par les bibliothécaires universitaires ainsi que par les usagers et comparer les pratiques bibliothéconomiques dans leur contexte précis.

La cartographie de notre sujet de recherche se base à la fois sur la recension des écrits, mais également sur nos questions et objectifs de recherche. Les éléments qui y sont indiqués guideront notre processus de cueillette de données et d'analyse de l'information que nous avons récoltée (Figure II, p. 53). Ainsi, nous situons le jeu vidéo dans son ensemble, soit dans la collection, puis dans son milieu, la bibliothèque universitaire. Nous étudions le processus de développement de collections, donc les acquisitions, le traitement intellectuel, la préparation matérielle et l'élagage, et nous étudions les facteurs ayant mené à la création et au développement d'une telle collection. Les impacts sur les différents employés impliqués dans les étapes du processus de développement de collections sont présentés. L'utilisation universitaire de la collection de jeux vidéo est examinée pour savoir si les jeux vidéo permettent aux bibliothèques universitaires de répondre à leur mission de soutien à la recherche et à l'enseignement.

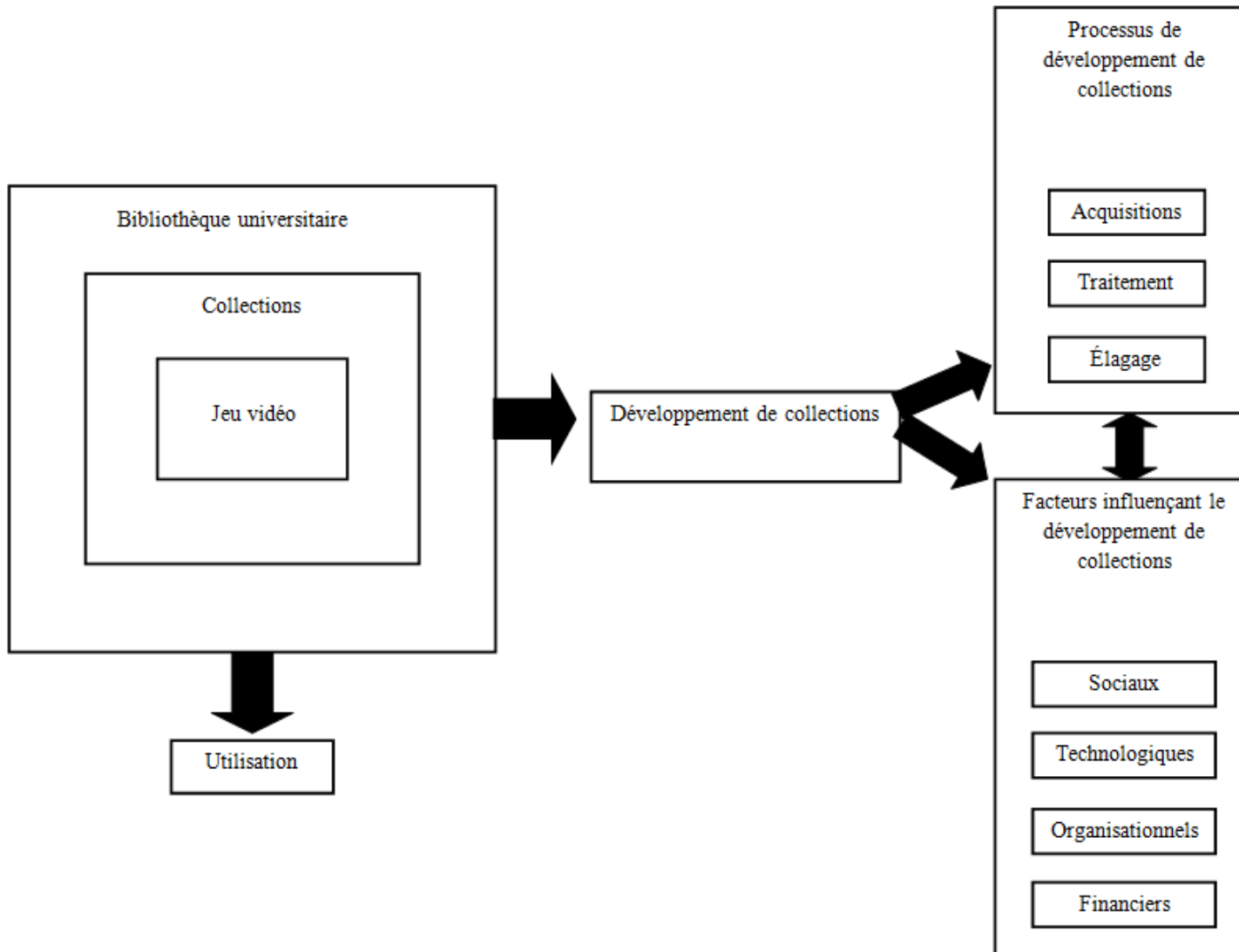


Figure II. Représentation schématique du cadre conceptuel

6. Synthèse

Les jeux vidéo sont l'objet de plusieurs perceptions sociales, notamment en ce qui a trait à la violence, au sexisme, à l'éducation et au sport. Ces dernières influencent plus ou moins directement le développement de collections de ces documents, tant positivement que négativement. Pour la présente thèse, les jeux vidéo sont considérés comme des documents à part entière, car des institutions culturelles et d'enseignement les considèrent comme des objets porteurs de sens et différents des autres types de documents. Les bibliothèques universitaires ont connu plusieurs transformations depuis les années 1950 : les documents audiovisuels y ont fait leur entrée, l'information peut se trouver désormais sur des supports dématérialisés, les bibliothèques collaborent, la culture populaire fait partie des collections et un besoin s'est fait ressentir de redéfinir l'espace physique. Ces transformations ainsi que la reconnaissance des jeux vidéo comme document ont ouvert la porte à inclure ses ressources dans les bibliothèques universitaires. Pour être accessibles, les jeux vidéo doivent être acquis, subir un traitement intellectuel et une préparation matérielle et, au terme de leur vie utile, être élagués. Ces processus sont parfois l'objet d'une ou plusieurs politique(s) qui permettent de les régir de manière constante tout en s'assurant de respecter la mission de l'institution documentaire. Certaines bibliothèques ont décidé d'acquérir des jeux vidéo; ce type de collection a toutefois une présence plus marquée en bibliothèques publiques, où les ressources purement ludiques sont les bienvenues. Les jeux vidéo commencent leur entrée en bibliothèques universitaires, entre autres grâce à la création de la discipline des études vidéoludiques. Les jeux sont considérés comme objets de recherche et des ressources d'enseignement dans plusieurs disciplines et peuvent également s'insérer dans une approche de type troisième lieu. À la lumière de nos lectures, nous avons déterminé quatre principaux facteurs pouvant influencer le développement de collections de jeux vidéo, soit les facteurs technologiques, organisationnels, sociaux et budgétaires.

Cette revue de la littérature a permis de nous familiariser avec différents concepts en sciences de l'information et constater un manque flagrant en ce qui concerne le corpus de recherche faite par des chercheurs universitaires sur le développement de collections audiovisuelles et sur les jeux vidéo dans une perspective bibliothéconomique, notamment en

bibliothèques universitaires. Le prochain chapitre est consacré à la méthodologie employée pour parvenir à étudier le développement de collections d'un nouveau support, le jeu vidéo, dans un milieu où il n'a fait son apparition que récemment : les bibliothèques universitaires.

Chapitre 2. Méthodologie

Le présent chapitre présente la méthodologie retenue pour répondre aux objectifs spécifiques la recherche :

OS1 : Comprendre les facteurs entourant le développement de collections de jeux vidéo.

OS2 : Étudier le développement de collections de jeux vidéo en milieu universitaire.

OS3 : Examiner l'utilisation de la collection par les usagers de la bibliothèque.

OS4 : Estimer les conséquences que peuvent avoir les jeux vidéo dans les pratiques des employés de la bibliothèque.

D'abord, nous expliquons notre positionnement épistémologique ainsi que l'approche retenue pour notre recherche. Ensuite, nous exposons la méthode choisie, soit l'étude de cas multiples, la sélection des cas et l'unité d'analyse. Puis, les modes de collecte et les instruments de collecte sont présentés et sont mis en relation avec nos questions de recherche. Finalement, nous abordons la méthode d'analyse des données et nous terminons en exposant les critères de qualité auxquels nous nous sommes conformée.

1. Positionnement épistémologique

Le positionnement épistémologique constitue la vision qui est appliquée à l'étude, en relation avec les questions et buts de la recherche soit, dans notre cas, le développement de collections de jeux vidéo en bibliothèques universitaires. Comme chaque institution possède un environnement interne et un environnement externe différents qui peuvent influencer le développement de collections, il importe d'étudier ce processus dans son contexte. Ainsi, un positionnement constructiviste et une approche qualitative permettent de répondre à nos questions.

1.1. Positionnement constructiviste

Le positionnement constructiviste est régi par le concept que la réalité est variable et dépend des individus et de leur environnement; on cherche alors à comprendre une réalité

plutôt que de tenter de l'expliquer (Le Moigne, 2007, p. 63-64). Ce positionnement nous permet d'étudier l'environnement dans lequel chacune des collections de jeux vidéo que nous étudions est développée et gérée. Puisque différents éléments externes et internes peuvent influencer les activités d'une bibliothèque universitaire, il nous semble primordial de chercher à comprendre le contexte de chacune des institutions afin de contextualiser leurs pratiques.

L'objectif de la présente thèse n'est donc pas de généraliser le développement et la gestion de collections de jeux vidéo en bibliothèques universitaires, mais de rendre compte en profondeur de deux réalités observées. En décrivant les milieux et notre devis de recherche, les résultats sont transférables à des institutions similaires.

1.2. Approche qualitative

L'approche qualitative permet d'étudier un objet avec une grande profondeur. À cet effet, la proximité avec les sujets permet au chercheur l'accès à des renseignements sur des sujets sensibles, dans notre cas les problèmes rencontrés lors de l'implantation de la collection. Ainsi, la compréhension du phénomène est facilitée et il devient possible de dresser un portrait réaliste de la situation (Corbetta, 2003). Nous nous intéressons plus particulièrement à la perception et à l'impact du phénomène à travers les yeux des participants tout en nous ancrant dans le milieu dans lequel le phénomène se produit, ce qui appelle généralement une approche qualitative (Yin, 2011, p. 7-8). L'absence de littérature effectuée par des chercheurs universitaires, démontrée dans notre revue de la littérature, nous met également dans une position d'identification d'hypothèses plutôt que de vérification; ainsi, la méthodologie qualitative s'impose d'elle-même (Creswell, 2014, p. 117).

Il existe plusieurs méthodes de recherche liées au courant qualitatif: la phénoménologie, l'ethnographie, la théorisation ancrée et les études de cas (Creswell, 2014, p. 13-14). En ce qui nous concerne, nous avons opté pour une étude de cas multiples, choix qui est justifié dans la sous-section suivante.

2. Méthode de recherche

Notre choix de méthode de recherche s'est arrêté sur l'étude de cas, qui permet de répondre aux questions « comment » et « pourquoi » (Yin, 2014, p. 9). Nos questions de

recherche se concentrent sur les procédés derrière le développement de collections et la manière dont la collection est utilisée par les usagers de la bibliothèque, mais elles pourraient être reformulées par « comment et pourquoi les collections de jeux vidéo sont-elles créées? » et « comment la collection est-elle utilisée? ». Cette méthode de recherche nous permet donc de recueillir l'information susceptible de répondre à nos préoccupations.

L'étude de cas permet l'observation d'un phénomène complexe contemporain sur lequel le chercheur n'a pas de contrôle ou n'en a que très peu (Yin, 2014, p. 14). Toutefois, l'élément qui la distingue des autres méthodes de recherche est que les limites entre le phénomène à l'étude par rapport à son contexte est flou, le phénomène pouvant influencer le contexte et vice-versa, ce qui force l'étude dans le milieu (Yin, 2014, p. 16). Comme nous cherchons à étudier la façon dont la collection de jeux vidéo affecte la bibliothèque universitaire, tant dans son fonctionnement que dans son utilisation, l'étude de cas nous semble indiquée (Stake, 2008, p. 126).

Cette méthode de recherche vise la description exhaustive d'un cas ou de quelques cas afin de bien les comprendre (Yin, 2014; Stake, 1994). Elle est utile si l'on désire mener une étude exploratoire, c'est-à-dire si le sujet n'a pas vraiment été étudié ou si l'on s'intéresse à un angle différent par rapport à ce qui s'est déjà fait auparavant (Creswell, 2014, p. 14). Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit d'une nouvelle pratique; en ce sens, notre recherche est de type exploratoire-descriptif.

L'absence de recherche faite par des chercheurs universitaires sur l'introduction de jeux vidéo dans les bibliothèques nous a poussée à nous tourner vers la recherche de littérature concernant l'introduction d'autres supports audiovisuels. La littérature sur ces types de documents, que ce soient des documents audio (musique ou livre audio) (McAdam, 1999; Haddad, 1996; Shurk, 1993), des documents vidéo (vidéocassettes ou DVD) (Albitz, 2001; McAdam, 1999; Kreamer, 1994), des CD-ROM (Relan, 1994; Juhl et Lowry, 1990; Silverman, 1989) ou des livres électroniques (Taylor, 2007; Wilkins, 2007; Langston, 2003; Dillon, 2001a, 2001b), est dominée par des articles où un bibliothécaire raconte son expérience dans sa bibliothèque; on ne retrouve aucune recherche faite par des chercheurs universitaires s'intéressant à l'introduction d'un nouveau support en bibliothèque. Cette absence vient renforcer l'idée que notre sujet de recherche nécessite une étude de cas dans une

optique exploratoire-descriptive, afin de créer une base de connaissances pour une éventuelle étude de la création de collections audiovisuelles.

Il existe deux types d'étude de cas, l'étude de cas simple, où on ne se concentre que sur un cas particulier, et l'étude de cas multiples, où on s'intéresse à plusieurs cas. L'étude de cas multiples a comme avantage de permettre des analyses croisées inter-cas, ce qui donne l'occasion au chercheur d'étendre la théorie et de faire des comparaisons. Pour notre thèse, nous avons opté pour une étude de cas multiples. L'analyse croisée qui en résulte vient compléter la littérature anecdotique actuelle rapportant les expériences individuelles de bibliothécaires responsables du développement de collections de jeux vidéo, sans comparaison d'expérience.

3. Modes de collecte de données

Les modes de collecte de données associées à l'étude de cas sont principalement l'observation et l'entrevue systématique (Yin, 2014). Il s'agit en fait pour le chercheur de bien comprendre à la fois le phénomène qu'il étudie et le contexte dans lequel ce phénomène se produit. L'entrevue systématique des personnes impliquées dans le développement de la collection ou qui en vivent les conséquences permet d'obtenir des points de vue différents sur le cas, en plus de fournir des données supplémentaires auxquelles le chercheur ne pourrait avoir accès avec l'observation. Il est à noter que le chercheur n'effectue aucune manipulation ni contrôle et que, même s'il a identifié des variables à étudier, il reste ouvert à de nouvelles variables potentiellement intéressantes pouvant être découvertes à mesure qu'il se familiarise avec le cas. Les informations nécessaires à la compréhension du cas seront déterminées par le chercheur lui-même (Stake, 1994). Le chercheur doit également garder l'esprit ouvert lors de sa collecte de données et dans l'analyse de celles-ci. En effet, des modifications peuvent souvent s'imposer en cours de processus; l'analyse se faisant en parallèle de la collecte de données, de nouveaux concepts peuvent émerger. Il est à noter que nous n'avons pu procéder à des observations de l'utilisation des lieux, car des particularités au niveau de l'obtention d'un certificat d'éthique à l'université américaine ne nous le permettaient pas. Des entrevues avec des employés de la bibliothèque ainsi qu'avec des usagers ont été effectuées sur une période de neuf jours dans le milieu A et de dix jours dans le milieu B.

Pour résumer, nous avons mis en lien les modes de collecte de données et les questions de recherche (Tableau II, p. 60).

Questions de recherche	Modes de collecte
QR1 : Quels sont les facteurs technologiques, organisationnels, sociaux et économiques influençant le développement des collections de jeux vidéo?	Entrevues avec : <ul style="list-style-type: none"> • bibliothécaire responsable
QR2 : Comment les différentes étapes du développement de collections (acquisition, traitement intellectuel, préparation matérielle et élagage) sont-elles appliquées lors du développement d'une collection de jeux vidéo?	Entrevues avec : <ul style="list-style-type: none"> • bibliothécaire responsable • employés responsables de différentes étapes du développement de collections
QR3 : De quelles manières la collection est-elle utilisée par les usagers de la bibliothèque?	Entrevues avec utilisateurs <ul style="list-style-type: none"> • professeurs • étudiants
QR4 : Les jeux vidéo doivent-ils être traités autrement des autres types de documents? Si oui, de quelle manière?	Entrevues avec : <ul style="list-style-type: none"> • bibliothécaire responsable • employés de la bibliothèque

Tableau II. Appariement des questions de recherche et modes de collecte de données

3.1 Plan d'échantillonnage

Nous étudions les collections de jeux dans les bibliothèques, ce qui exclut les laboratoires spécialisés de notre population cible. En effet, nous étudions l'ajout d'une ressource dans un milieu où bon nombre de disciplines doivent être soutenues et où différents types de documents doivent être acquis avec un budget fixe. Les laboratoires se concentrent généralement sur une ou quelques disciplines, les achats sont principalement des jeux, des supports de lecture ou de la littérature directement liée aux jeux vidéo et les acquisitions sont parfois faites à même les fonds de recherche de professeurs responsables des programmes.

Ainsi, la disparité des réalités entre les bibliothèques et les laboratoires nous oblige à ne pas inclure ces derniers dans notre recherche.

Notre population cible est constituée des bibliothèques universitaires nord-américaines qui possèdent une collection de jeux vidéo. Dans le cadre d'une recherche précédente (Cadieux et Beaupré-Lavallée, 2011), nous avons identifié 23 bibliothèques universitaires possédant des jeux vidéo, dont 21 correspondaient à nos critères : une de ces collections n'était plus mise à jour et une bibliothèque avait une collection d'un seul jeu. Il nous semblait important que la collection soit encore mise à jour pour notre étude afin de mettre en lumière les conséquences de la multiplicité des consoles et de la rapide obsolescence de ces dernières.

La sélection des milieux étudiés s'est faite sur la base d'un échantillon mixte à la fois de convenance, pour des questions d'accessibilité, et de choix raisonné. Nous avons contacté les participants accessibles de notre étude précédente, car leur ouverture face à ce projet nous laissait croire que certains participants seraient ouverts à nous accueillir pour une nouvelle recherche (Yin, 2014, p. 28). Nous avons ciblé deux établissements qui représentaient deux réalités différentes, dans le but d'avoir le spectre de réponses le plus large possible (Patton, 2002, p. 234-235). Nous avons procédé par un échantillonnage de convenance, car nous avions une période restreinte où nous pouvions nous déplacer et ces milieux étaient disponibles (Stake, 2008, p. 125, 128). Notre choix s'est arrêté sur une université canadienne (milieu A) et une université américaine (milieu B) qui représentent des cas riches et qui, par leur ouverture, nous donnent l'occasion de dresser un portrait près de la réalité de plusieurs autres institutions (Yin, 2014, p. 57; Stake, 2008, p. 123).

En ce qui concerne les participants, nous avons procédé par un échantillonnage de type « boule de neige » (Yin, 2011, p. 89). Nous avons demandé aux bibliothécaires responsables de nous mettre en contact avec les employés travaillant avec la collection ainsi qu'avec des professeurs utilisant la collection. Par la suite, nous avons demandé aux professeurs utilisant la collection de nous mettre en contact avec des étudiants qui suivent un cours dans lequel les jeux vidéo sont utilisés ou qui font de la recherche en lien avec ces ressources. Finalement, en ce qui concerne les commis, nous n'avons pas pris de rendez-vous avec eux; nous avons interrogé les personnes qui travaillaient au comptoir lors de nos visites pour des entrevues

avec d'autres membres du personnel ou pour des entrevues avec des étudiants. Les commis ont donc été choisis par convenance.

Les sections suivantes décrivent les milieux que nous avons visités. Les descriptions sont brèves afin de préserver l'anonymat des répondants.

3.1.1. Milieu A

Le premier milieu que nous avons visité est une des bibliothèques d'une université canadienne. L'université accueille un peu plus de 30 000 étudiants. Le campus abrite quatre bibliothèques, dont une, celle des sciences humaines et sociales, qui possède la collection de jeux vidéo. La collection comprend environ une centaine de jeux sur PC, PlayStation 3, Wii et Xbox360. Une salle de jeux avec trois postes de consultation pour les consoles et trois ordinateurs est mise à la disposition des joueurs pour une période maximale de deux heures par jour. En principe, aucun prêt n'est permis, mais il est possible d'en négocier un à des fins de recherche. Aucune nourriture ni breuvage n'est permis dans cette salle de consultation et le bruit doit être gardé à un minimum. Aucun support de sauvegarde n'est offert; les utilisateurs sont invités à amener une clé USB s'ils désirent sauvegarder ce qu'ils ont fait. Les manettes sont derrière le comptoir et sont empruntées en même temps que les jeux. L'utilisation peut être faite à des fins d'enseignement, de recherche ou de loisir, chacune de ces utilisations faisant l'objet de questions séparées dans notre grille d'entrevue (voir Annexe 7).

La salle de consultation se trouve à l'intérieur du centre multimédia, où plusieurs ordinateurs équipés de logiciels d'édition d'images et de son sont mis à la disposition des étudiants. Le centre multimédia possède aussi une salle de classe équipée d'un écran tactile et d'un cyclorama vert pour créer des arrière-plans pour des photographies ou des vidéos. L'espace est aéré et la collaboration est encouragée, de par le design des tables et des sièges, qui peuvent accueillir des groupes.

Aucun bibliothécaire de référence ne travaille dans cette section de la bibliothèque. Comme employés, on retrouve le bibliothécaire responsable de la collection et de la gestion du centre multimédia, un spécialiste des médias, qui s'occupe du fonctionnement du centre multimédia et qui gère les médias sociaux, et des commis étudiants, qui ne travaillent qu'au centre multimédia et qui, par conséquent, n'ont pas à manipuler de documents dits

traditionnels. Un technicien s'occupe de faire le traitement intellectuel et la préparation matérielle des jeux à l'extérieur du centre.

3.1.2. Milieu B

Le deuxième milieu que nous avons visité est une des bibliothèques d'une université américaine. L'université accueille plus de 40 000 étudiants sur ses trois campus. On retrouve plus de 20 bibliothèques réparties dans 12 édifices. La collection comprend environ 6 000 titres individuels de jeux sur plusieurs plateformes, ces dernières étant disponibles pour la consultation sur place. On y retrouve du matériel récent, ainsi que de vieux ordinateurs (Mac et PC) pour jouer à d'anciens jeux ainsi que des téléviseurs à écran cathodique pour brancher les systèmes créés dans les années 1970 à 1990. La période maximale d'utilisation de loisir est de quatre heures par jour, mais les utilisateurs qui ont des besoins de recherche peuvent consulter les jeux sans limite de temps. Aucun prêt n'est permis, mais des éléments de la collection peuvent être présentés en classe si un membre du personnel est présent et gère le déplacement. Une salle insonorisée permet à des groupes de consulter des jeux plus bruyants. Des supports de sauvegarde sont disponibles, mais les employés suggèrent fortement aux usagers d'amener leurs propres supports de sauvegarde, car ils ne sont pas responsables si les progrès ont été effacés par d'autres usagers. Les manettes sont en tout temps connectées aux postes de consultations et les usagers doivent laisser leurs sacs à l'entrée du centre.

Il est à noter que le milieu B se qualifie de centre d'archives. Les employés sont appelés à faire de la restauration et de la réparation de consoles et à s'assurer de la protection des différents jeux et supports de lecture. Un des buts du centre est d'avoir tous les jeux et toutes les consoles qui ont été mis en marché. D'ailleurs, au moment de la collecte de données, des acquisitions de jeux qui ne sont sortis que sur le marché japonais ont été faites, dans le but d'atteindre l'exhaustivité souhaitée. Le centre occupe une partie du sous-sol de la bibliothèque. On y retrouve majoritairement des jeux vidéo, mais également des jeux de table ainsi que de la documentation produite par les compagnies de jeux vidéo. Toutefois, les livres scientifiques traitant des jeux (les ouvrages en études vidéoludiques, en éducation, etc.) sont dans une autre section de la bibliothèque.

Aucun bibliothécaire de référence ne travaille dans cette section de la bibliothèque. Comme employés, on retrouve deux bibliothécaires, qui agissent comme gestionnaires, et des commis. Aucun employé ne traite des documents traditionnels, la documentation produite par les compagnies de jeux ne sont pas disponibles pour emprunts et arrivent au centre déjà traités intellectuellement et préparés pour la consultation. Un technicien s’occupe de faire les acquisitions de jeux vidéo, un autre s’occupe de faire le traitement intellectuel des jeux vidéo et un dernier s’occupe du soutien technique. Les trois techniciens travaillent à l’extérieur du centre.

3.1.3. Données démographiques des deux milieux

Lors de notre collecte de données, nous avons récolté quelques données démographiques pour nous permettre de mettre les réponses obtenues en contexte. Afin de permettre une meilleure comparaison entre les milieux, nous avons regroupé les données dans trois tableaux : le genre⁵ auquel s’identifient les répondants (Tableau III, p. 64), l’âge des répondants (Tableau IV, p. 65) ainsi que leur occupation (Tableau V, p. 66).

Genre	Milieu A	Milieu B
Femme	5	3
Homme	6	10

Tableau III. Genre des participants

⁵ L’Office québécois de la langue française définit le genre comme étant la « [c]ondition liée au fait d’être perçu comme un homme, une femme ou un intersexué, qui est influencée par les aspects psychologiques, comportementaux, sociaux et culturels faisant partie du vécu d’une personne. » La notion de genre est distincte du sexe, dont la définition de l’Office québécois de la langue française est la suivante : « Ensemble des caractéristiques sexuelles physiques primaires et secondaires, comprenant le sexe chromosomique, gonadique, hormonal et génital, permettant la différenciation des corps selon un éventail allant des corps strictement masculins aux corps strictement féminins, en passant par les corps intersexués. » Comme notre intérêt ne repose pas sur les caractéristiques physiques de nos répondants, mais bien sur leur identité, nous optons pour l’utilisation du terme « genre » et de sa définition pour les qualifier.

Âge	Milieu A	Milieu B
18-25	4	1
26-35	2	5
36-45	3	4
46-55	2	2
56-65	0	0
66 ou plus	0	0
Ne souhaite pas répondre	0	1

Tableau IV. Âge des participants

Occupation	Milieu A	Milieu B
Bibliothécaire responsable de la collection	1	1
Technicien	1	2
Commis	2	1
Professeur	2	3
Étudiant	3	3
Autre	2	3

Tableau V. Occupation des participants

3.2. Entrevues semi structurées

Nous avons utilisé l'entrevue en personne comme méthode de collecte de données. Il s'agit d'une méthode qui permet l'exploration, car elle laisse la porte ouverte à la découverte d'information qui n'avait pas été envisagée préalablement (Wallace et Van Fleet, 2012, p. 180). De plus, elle permet de recueillir des données détaillées et offre une interaction entre le chercheur et le participant. Cette interaction peut mener à l'ajout de précisions et d'explications, ce qui assure la compréhension des questions et des réponses de part et d'autre (Wallace et Van Fleet, 2012, p. 180). L'interaction est particulièrement importante pour notre recherche, car nous avons dû adapter certains questionnaires pour interviewer des gens desquels nous n'avions pas prévu obtenir des données intéressantes. Finalement, l'entrevue est plus appropriée pour recueillir des données sensibles, car la collecte de données se fait davantage sous forme conversationnelle, ce qui permet la création d'un lien de confiance (Wallace et Van Fleet, 2012, p. 181). Cet aspect est intéressant, car certaines de nos questions portaient sur l'aspect financier et sur les difficultés rencontrées lors de la création de la collection.

Nous avons procédé à des entrevues avec les bibliothécaires responsables de la collection pour répondre aux questions sur la mise en place de la collection et sur le développement de celle-ci. Par la suite, nous avons interviewé des techniciens et des commis pour connaître l'impact des jeux vidéo sur leurs tâches quotidiennes. Nous avons également rencontré des enseignants ainsi que des étudiants qui utilisent les jeux dans leurs cours ou dans leurs recherches, afin de comprendre les manières dont la collection est utilisée. La mission des bibliothèques universitaires étant d'abord de soutenir la recherche et la formation, il est intéressant d'étudier si les jeux sont effectivement utilisés de la manière dont les bibliothécaires le croient. Finalement, nous avons eu accès à des politiques concernant spécifiquement les jeux vidéo, à de la documentation concernant les collections et nous avons observé les collections.

Nous avons créé six grilles d'entrevue pour répondre à chacune de nos questions de recherche. Les grilles ont été créées en fonction de l'information que chaque groupe de répondants pouvait fournir (bibliothécaires responsables de la collection, bibliothécaires de référence, techniciens, commis, professeurs et étudiants utilisant les jeux) (voir Annexes 7 à

12). La durée moyenne des entrevues a été d'environ 30 minutes, les entrevues avec les bibliothécaires responsables de la collection étant les plus longues. Les entrevues ont été enregistrées à l'aide d'une enregistreuse numérique après l'obtention de l'accord des participants.

Avant la prise de contact avec nos participants, nous avons obtenu un certificat d'éthique de l'Université de Montréal pour assurer que notre projet était conforme aux normes d'éthique de l'institution (voir Annexe 1). Par la suite, la prise de contact avec nos répondants s'est effectuée en deux temps. En premier lieu, nous avons contacté par courriel les bibliothécaires responsables de la collection de jeux vidéo dans les milieux ciblés précédemment par courriel (voir Annexe 2). En second lieu, nous avons contacté par courriel les professeurs utilisant les jeux vidéo (dont les noms nous ont été fournis par les bibliothécaires) pour savoir s'ils étaient intéressés à participer à notre recherche et s'ils pouvaient nous mettre en contact avec d'autres professeurs ou avec des étudiants qui pourraient souhaiter participer (voir Annexe 3). Nous avons obtenu 11 participants pour le milieu A et 13 participants pour le milieu B. Il est à noter que chaque participant a eu à remplir un formulaire de consentement (Annexes 4 à 6).

3.3. Analyse de la documentation pertinente

Notre collecte de données se base principalement sur les données recueillies lors des entrevues. Les milieux nous ont remis différents documents administratifs et publics concernant leur collection de jeux vidéo ou son utilisation; cependant l'inégalité en termes de contenu et de nombre entre nos deux milieux ne nous permet pas de procéder à une comparaison probante ou à une utilisation satisfaisante de cette documentation. En effet, le milieu A ne nous a donné que la politique de développement de collections alors que le milieu B nous a offert les multiples politiques rattachées à l'utilisation de la collection ainsi que des présentations promotionnelles.

3.4. Mise en relation des instruments de collecte et des questions de recherche

La revue de la littérature nous a permis de cibler les indicateurs importants permettant de répondre à nos questions de recherche, soit des indicateurs. À partir de ceux-ci, nous avons créé nos grilles d'entrevues. Le tableau suivant (Tableau VI, p. 69-70) fait le lien entre les questions de recherche, les indicateurs qui y sont rattachés ainsi que les questions des grilles d'entrevue qui les concernent directement.

Questions de recherche	Indicateurs	Outil de collecte de données	Instruments de collecte
QR1 : Quels sont les facteurs technologiques, organisationnels, sociaux et économiques influençant le développement des collections de jeux vidéo?	Facteurs technologiques	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 10, 20, 21, 42
	Facteurs organisationnels	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 14, 18, 26,27, 28, 29, 32, 33, 34
	Facteurs sociaux	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 8, 9, 10, 11, 13, 17, 19, 22, 23, 24, 30, 31, 37, 40, 41, 42
	Facteurs budgétaires	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 12, 13, 14, 15, 16, 18, 24, 31, 37
QR2 : Comment les différentes étapes du développement de collections (acquisition, traitement intellectuel, préparation matérielle et élagage) sont-elles appliquées lors du développement d'une collection de jeux vidéo?	Acquisition	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 14, 16, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
	Traitement	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37
		Entrevues avec les membres du personnel des services techniques	Grille d'entrevue 3 Questions 8, 11
Élagage	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 37, 38, 39	
QR3 : De quelles manières la collection est-elle utilisée par les usagers de la bibliothèque?	Activités de recherche	Entrevues avec des professeurs	Grille d'entrevue 5 Questions 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
		Entrevues avec des étudiants	Grille d'entrevue 6 Questions 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
	Activités d'enseignement	Entrevues avec des professeurs	Grille d'entrevue 5 Questions 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Entrevues avec des étudiants	Grille d'entrevue 6 Questions 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21
	Autres activités	Entrevues avec des professeurs	Grille d'entrevue 5 Questions 26, 27
		Entrevues avec des étudiants	Grille d'entrevue 6 Question 22

Questions de recherche	Indicateurs	Outil de collecte de données	Instruments de collecte
QR4 : Les jeux vidéo doivent-ils être traités autrement des autres types de documents? Si oui, de quelle manière?	Adaptation à de nouvelles politiques	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Questions 23, 40
		Entrevues avec les membres du personnel des services techniques	Grille d'entrevue 3 Question 11
	Nécessité de formation	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Question 13
		Entrevues avec les bibliothécaires de référence	Grille d'entrevue 2 Question 9
		Entrevues avec les membres du personnel des services techniques	Grille d'entrevue 3 Question 9
		Entrevues avec les commis	Grille d'entrevue 4 Question 8
	Différence dans les tâches avec les documents papier	Entrevue avec le bibliothécaire responsable	Grille d'entrevue 1 Question 4
		Entrevues avec les bibliothécaires de référence	Grille d'entrevue 2 Questions 8, 10
		Entrevues avec les membres du personnel des services techniques	Grille d'entrevue 3 Questions 8, 10
		Entrevues avec les commis	Grille d'entrevue 4 Questions 7, 9
	Avantages de la connaissance du support	Entrevues avec les bibliothécaires de référence	Grille d'entrevue 2 Question 11
		Entrevues avec les membres du personnel des services techniques	Grille d'entrevue 3 Question 12
		Entrevue avec les commis	Grille d'entrevue 4 Question 10

Tableau VI. Liens entre les questions de recherche, les indicateurs et les outils de collecte

Il est important de préciser que, dans certains cas, nous avons dérogé des grilles d'entrevue que nous avons préparées pour poser des questions supplémentaires à certains répondants qui étaient plus aptes à répondre que les participants que nous avons initialement en tête. Ainsi, certaines questions spécifiques au traitement documentaire qui figuraient dans la grille d'entrevue des bibliothécaires responsables des collections de jeux vidéo ont également été posées à des employées des services techniques. Qui plus est, bien que la grille d'entrevue pour les bibliothécaires de référence ait été créée, elle n'a pas été utilisée, car les milieux visités n'avaient pas de bibliothécaires de référence travaillant avec les jeux vidéo. Certaines questions concernant la référence ont été posées aux bibliothécaires responsables et aux commis, car ces derniers répondent fréquemment aux questions des usagers.

3.5. Chronologie de la collecte de données

Notre collecte de données s'est déroulée en trois temps. Nous avons d'abord procédé à un pré test, afin de nous assurer que nos instruments nous permettaient de colliger des données répondant à nos questions de recherche. Nous avons ensuite visité le milieu A pour une durée de 9 jours et le milieu B pour une durée de 10 jours. Le détail de ces étapes est donné dans les trois sous-sections suivantes.

3.5.1 Pré test

Il est recommandé de procéder à un pré test des instruments de collecte, afin de s'assurer que ces derniers permettent effectivement de recueillir des données répondant aux questions au cœur de la recherche (Yin, 2011, p. 37). Avant de nous rendre dans nos milieux, nous avons donc conduit un pré test pour trois de nos grilles d'entrevue : celle pour le bibliothécaire responsable de la collection, celle pour les professeurs utilisateurs de la collection et celle pour les étudiants utilisateurs de la collection. Comme la population de notre recherche est restreinte, nous avons opté pour un milieu qui n'y figure pas, où la collection de la bibliothèque n'est plus à jour et où les utilisateurs rencontrés utilisent un laboratoire spécialisé plutôt que les ressources de la bibliothèque. Nous n'avons pas pré testé les grilles pour les autres employés de la bibliothèque, car la collection de jeux vidéo consistait en fait en trois jeux et elle n'était pas mise à jour depuis 2012. Ces données n'ont pas été utilisées pour notre thèse.

Les données recueillies lors du pré test ont été analysées sommairement et des changements mineurs aux grilles d'entrevue ont été apportés. Nous avons supprimé quelques questions dans la grille du bibliothécaire responsable, car elles étaient redondantes. Nous avons également reformulé quelques questions dans les questionnaires destinés aux utilisateurs afin d'en améliorer la clarté. Le pré test a eu lieu durant le mois de novembre 2014. Le pré test s'est effectué dans la langue maternelle des répondants, le milieu étant francophone, afin de nous assurer de tester la qualité de nos questions et non pas la connaissance de la langue anglaise des participants. Par conséquent, nous n'avons pas pu étudier la manière dont les grilles d'entrevue ont été traduites ni la façon dont les questions pouvaient être perçues par les répondants. Les premières entrevues que nous avons effectuées dans le milieu A ont été analysées immédiatement après leur déroulement, afin de nous assurer qu'il n'y avait pas d'erreur de traduction ou de problème au niveau de l'ordre des questions.

3.5.2. Milieu A

La collecte dans le milieu A s'est effectuée du 19 janvier au 27 janvier 2015. Nous avons rencontré, dans l'ordre, le bibliothécaire responsable de la collection, le spécialiste des média, un commis, trois étudiants, un commis, un chargé de cours, un professeur, un technicien et un professeur.

3.5.3. Milieu B

La collecte dans le milieu B s'est effectuée du 10 février au 19 février 2015. Le délai entre les deux phases de la collecte de données nous a permis d'évaluer la qualité de nos outils de collecte et nous avons décidé de les garder intacts. Les données recueillies permettaient de bien répondre à nos questions de recherche et ne nous croyions pas que les modifications que nous avons apportées au cours de la première phase de collecte étaient pertinentes pour la deuxième phase de la collecte, notamment en ce qui concerne l'absence de bibliothécaire de référence. Toutefois, sans avoir fait des modifications formelles aux grilles d'entrevue, notre expérience dans le milieu A nous a été très utile lorsque nous avons constaté l'absence de bibliothécaire de référence dans le milieu B et que nous avons rencontré des gens dont le rôle n'avait pas été prévu au départ.

Nous avons rencontré, dans l'ordre, le bibliothécaire responsable de la collection, le gestionnaire de l'espace, un commis, un employé responsable du soutien technique, deux étudiants, un professeur, deux techniciens, un chargé de cours, deux professeurs et un étudiant.

4. Analyse des données

La présente section vise à présenter le processus d'analyse qualitative des données que nous avons recueillies lors des visites dans nos milieux, soit l'analyse de contenu. Nous exposons d'abord le processus que nous avons suivi pour conduire l'analyse et nous présentons ensuite la chronologie de l'analyse.

4.1. Processus d'analyse de données

L'analyse de nos données a été faite selon les étapes prescrites par Zhang et Wildemuth (2009, p. 310-313). La première étape est la préparation des données pour les analyser, ce qui consiste, pour nous, à retranscrire les entrevues de façon verbatim, c'est-à-dire en retranscrivant mot pour mot ce qui est enregistré. La deuxième étape consiste à identifier ce qui constitue l'unité de sens, qui peut être le mot, la phrase ou le paragraphe. Nous avons opté pour un codage au niveau de la phrase. La troisième étape est de créer des catégories et un arbre de codage qui seront utilisés pour analyser les données. Cette étape s'est faite en partie en amont, grâce aux questions de nos grilles d'entrevues, mais également de façon inductive et qualitative, ce qui a permis de faire émerger des thèmes à partir des données brutes, à l'aide des conceptions préalables de la chercheuse. Pour la quatrième étape, nous avons codé une partie des données et avons procédé à la stabilisation de l'arbre de codage par rapport aux données recueillies et, pour la cinquième étape, nous avons codé l'ensemble des données recueillies. Pour ces étapes, nous avons eu recours à la méthode de comparaison constante qui consiste à comparer des éléments présents dans chacune des catégories et à prendre des notes sur la manière dont les codes fonctionnent et sur les choix effectués lors du codage (Zhang et Wildemuth, 2009, p. 311). La sixième étape a consisté à vérifier la qualité du codage en procédant à un test intra codeur, c'est-à-dire fait par la chercheuse après avoir laissé les données de côté pendant une semaine afin d'avoir un regard neuf, et à un test inter-codeur, qui consiste en l'application de l'arbre de codage par un autre chercheur qui n'est pas familier

avec les données. Ces deux tests ont été effectués sur trois entrevues correspondant aux trois profils de répondants, soit le bibliothécaire responsable, les employés de la bibliothèque et les utilisateurs. Plus de détails concernant le test inter codeur sont présentés à la section 4.3. Les entrevues ont été, dans les deux cas, choisies en utilisant la fonction « aléatoire » dans Excel. La septième étape est l'analyse des données codées en faisant ressortir les thèmes principaux et les thèmes dissidents mis en lumière par le codage.

4.2. Unités d'analyse

Les unités d'analyse sont les éléments qui permettent de répondre aux questions de recherche (Yin, 2014, p. 32). L'élément central de notre recherche est la collection de jeux vidéo qui se trouve dans les bibliothèques universitaires que nous avons visitées. Toutefois, nous devons employer des unités d'analyse plus précises pour nous permettre de bien explorer les phénomènes qui nous intéressent. Ainsi, nous nous intéressons au processus de développement de la collection (qui comprend les tâches [OS2] ainsi que les facteurs l'influençant [OS1]), l'utilisation de la collection [OS3] ainsi que les pratiques des employés [OS4].

4.3. Chronologie de l'analyse des données

La première étape de l'analyse de données, sans être de l'analyse en elle-même, a été de retranscrire toutes les entrevues que nous avons menées et enregistrées sur support numérique. Cette façon de consigner les données est recommandée par Pidgeon et Henwood (2004, p. 636). Cette phase a eu lieu de la mi-avril 2015 à la fin mai 2015. Par la suite, nous avons procédé à l'élaboration de l'arbre de codage en juin 2015. Les tests intra codeur et inter codeurs ont eu lieu en août 2015.

Le taux d'accord pour le premier test inter codeur n'a pas été très élevé. Toutefois, certains désaccords pouvaient aisément être compris par la spécialisation de la chercheuse, qui travaille dans un domaine différent de celui de la personne ayant procédé au test inter codeur. Après le retrait de ces désaccords, nous avons obtenu un taux d'accord de 47,6 % pour le bibliothécaire responsable, 56 % pour l'employé de la bibliothèque et 52 % pour l'utilisateur. Nous avons conclu qu'un second test inter codeurs était nécessaire pour le bibliothécaire

responsable et pour l'employé, mais que la partie de l'arbre de codage concernant les utilisateurs était assez claire et ne nécessitait pas de deuxième test inter codeur. En effet, la majorité des désaccords portaient sur les données démographiques et étaient dus à une mésentente entre la chercheuse et la personne effectuant le test qu'un ajustement de définition pouvait régler rapidement.

Le deuxième test inter codeurs a été réalisé à partir de nouvelles entrevues choisies aléatoirement. Le taux d'accord pour le bibliothécaire responsable de la collection était de 65 % et celui pour l'employé de la bibliothèque de 70 %. La personne procédant au test et la chercheuse se sont rencontrées pour discuter des disparités, ce qui est recommandé par Campbell et al. (2013). Nous avons conclu qu'aucun autre test inter codeur n'était nécessaire, car les modifications requises à l'arbre de codage étaient mineures et la majorité des désaccords portaient sur quelques codes uniquement. La lecture de la documentation pertinente s'est également effectuée en août 2015, mais n'a pas servi.

5. Qualité de la recherche

Tout chercheur doit s'assurer que sa recherche satisfait certains critères de qualité. Cette préoccupation est d'autant plus importante dans une approche constructiviste, car la volonté du chercheur est de rendre compte d'une situation particulière de la manière dont elle est vécue par les répondants, plutôt que de chercher à prouver une vérité dite universelle, qui relève davantage d'une approche positiviste. Le chercheur adoptant ce type d'approche peut être accusé d'introduction de biais, étant donné la nature des données recueillies. Ainsi, nous présentons les mesures que nous avons prises pour nous assurer de mener une recherche de qualité et objective, à la fois sur le plan de la préparation de la recherche que de la conduite de celle-ci.

5.1. Préparation de la recherche

La préparation de la recherche constitue une étape cruciale lorsqu'il est question d'en assurer la qualité. Ainsi, nous démontrons en quoi les habiletés préalables de la chercheuse et la tenue d'un pré test renforcent la qualité de la recherche.

5.1.1. Habiletés de la chercheuse

Au moment de la collecte de données, nous possédions une expérience comme intervieweuse dans un contexte d'entrevues semi dirigées que nous avons acquise lors d'un projet de recherche pour lequel nous étions assistante. Cette expérience permettait donc de diminuer le risque de stress inhérent à la conduite d'entrevue, de s'assurer d'une certaine maîtrise de l'instrument d'enregistrement des entrevues ainsi que de comprendre à l'avance la dynamique de cet outil de collecte de données.

De plus, nous connaissons amplement notre sujet, l'ayant déjà abordé de manière quantitative lors d'un projet de maîtrise (Cadieux et Beaupré-Lavallée, 2011). Cette connaissance approfondie nous a permis une plus grande flexibilité dans les entrevues ainsi qu'une grande aptitude pour juger de l'importance des données recueillies dans le contexte d'entrevues semi structurées.

Finalement, nous sommes parfaitement bilingue. La collecte de données s'est passée à l'extérieur du Québec, où les entrevues ont été menées en anglais; la maîtrise de la langue anglaise était alors nécessaire.

5.1.2. Pré test

La conduite d'un pré test dans une institution possédant des jeux vidéo a permis de tester les grilles d'entrevues et de s'assurer que les questions posées permettaient de répondre aux questions de recherche (Yin, 2011, p. 37). La conduite du pré test par nous a également permis de nous familiariser avec les instruments de collecte tout en nous donnant une expérience supplémentaire en tant qu'intervieweuse.

5.2. Conduite de la recherche

Par la conduite de la recherche, nous entendons à la fois la collecte de données et l'analyse de données. Les spécialistes en recherche qualitative ont identifié quatre critères assurant la qualité de la recherche, soit la crédibilité, la transférabilité, la fiabilité et la confirmabilité. Cette section expose la manière dont chacun des éléments de ces critères a été respecté.

5.2.1. Crédibilité

La crédibilité vise à s'assurer que les données et conclusions du chercheur illustrent la réalité (Miles, Huberman et Saldana, 2014, p. 312-313). La crédibilité de notre recherche repose sur l'obtention de données riches, sur la durée de notre implication dans les milieux, sur notre adaptation aux réalités rencontrées et sur la multiangulation des données obtenues.

5.2.1.1. *Obtention de données riches*

Les données que nous avons collectées sont riches : nous avons procédé à des entrevues variant de 15 minutes à 2 heures. Nous avons obtenu des données nous permettant de répondre à toutes les questions concernant la collection de jeux vidéo et son utilisation, à la fois celles prévues et celles qui ont émergé au cours des entrevues, notamment celles recueillies par des intervenants que nous n'avions pas prévu rencontrer, comme le spécialiste des médias ou les commis ne travaillant pas avec d'autres types de ressources que les jeux vidéo. Mener des entrevues avec plusieurs personnes ayant le même profil de répondant nous a également d'obtenir plusieurs points de vue (Yin, 2014, p. 45; Yin, 2011, p. 79).

5.2.1.2. *Adaptabilité de la chercheuse*

La conduite des entrevues ne s'est pas exactement déroulée comme anticipée : les deux collections de jeux vidéo sont logées dans un endroit précis de la bibliothèque, où il n'y pas de bibliothécaire de référence et où les commis ne sont pas appelés à manipuler d'autres types de documents. Nous avons dû adapter nos grilles d'entrevue pour obtenir un portrait exact de la situation. Cette adaptation (documentée dans le journal de bord) est un garant de la qualité de la recherche lors d'études de cas (Yin, 2014, p. 74).

5.2.1.3. *Multiangulation des données*

Lors de l'analyse des données, nous avons comparé et vérifié les données obtenues par les entrevues de divers types de répondants. De plus, lorsque possible, nous avons interviewé plus d'une personne par catégorie de répondants. La multiangulation des données permet une multiplicité des perspectives, ce qui donne accès à une réalité complexe et complète (Hlady Rispal, 2002, p. 102).

5.2.2. Transférabilité

Lors de la conduite d'une recherche qualitative, on ne peut viser la généralisation statistique. En effet, les données sont généralement trop liées à un contexte particulier et la collecte de données demande beaucoup de temps, ce qui aboutit souvent en un échantillon trop petit pour viser une telle généralisation. Toutefois, il est important de viser la transférabilité, c'est-à-dire l'obtention de résultats qui sont applicables à des situations similaires (Miles et al., 2014, p. 314). La tenue d'un journal de bord ainsi que le choix de nos cas et leur description en profondeur permet cette transférabilité.

5.2.2.1. *Journal de bord*

Afin de nous assurer de ne rien oublier des sentiments que nous avons perçus lors de nos entrevues ou d'objets que nous avons observés, nous avons tenu un journal de bord que nous avons rempli systématiquement après chaque journée, dans quelques cas après chaque entrevue lorsque l'horaire de nos rencontres le permettait. Ainsi, nous avons une trace des difficultés rencontrées, du langage non verbal des répondants et de nos impressions personnelles. La tenue d'un tel journal permet de documenter tout risque de biais et de les réduire en permettant au chercheur de les identifier clairement (Yin, 2014, p. 49; Yin, 2011, p. 175; Stake, 2008, p. 128). Ainsi, les cas sont assez décrits pour permettre le transfert des résultats à des cas semblables.

Le journal de bord a également été utilisé lors de l'analyse des données. En effet, une des critiques que l'on fait souvent à l'analyse qualitative est que le codage n'est pas fait de manière objective, car il provient de l'interprétation du chercheur (Pidgeon et Henwood, 2004, p. 630). Toutefois, la documentation de l'analyse de données dans le journal de bord identifie clairement le processus mental sur lequel repose l'analyse des données et permet la transférabilité (Pidgeon et Henwood, 2004, p. 638).

5.2.2.2. *Différences entre les cas*

Les cas que nous avons choisi d'étudier reflètent deux réalités différentes. Si le même processus est au centre de notre recherche, le développement de collections de jeux vidéo, le

situer dans deux contextes différents permet d'avoir accès à des expériences différentes et d'élargir la portée de nos résultats.

5.2.2.3. Description des cas

Pour la présente thèse, nous avons dû restreindre l'information sur les cas, afin de préserver l'anonymat de nos répondants. Toutefois, les descriptions que nous avons fournies devraient être suffisantes pour comprendre leur réalité respective.

Qui plus est, nous avons décrit chacune des entrevues en profondeur dans notre journal de bord, ce qui permet de dresser un portrait des répondants et ainsi transférer à des personnes occupant des postes semblables.

5.2.3. Fiabilité

La fiabilité est l'indicateur cherchant à démontrer la stabilité du processus de recherche et sa reproductibilité, peu importe le chercheur ou le moment de la recherche (Miles, Huberman et Saldana, 2014, p. 312). Dans notre cas, la création d'instruments de collecte, la tenue du journal de bord et le codage confirment la fiabilité.

5.2.3.1. Instruments de collecte

La création des guides d'entrevue à partir de notre revue de la littérature a permis d'assurer que toutes les questions étaient posées sensiblement de la même manière à tous les répondants. Ainsi, il serait possible de reproduire les entrevues que nous avons conduites.

5.2.3.2. Journal de bord

La tenue du journal de bord permet de bien documenter les réflexions et les décisions qui ont eu lieu tant au niveau de la collecte de données qu'à l'analyse de celles-ci. Ainsi, le cheminement mental peut être suivi pour comprendre chacune des actions que nous avons prises.

5.2.3.3. Codage

La création d'un arbre de codage met en lumière chacun des thèmes et les données leur correspondant. De plus, nous avons procédé au codage par comparaison constante, sur une

longue période, ce qui a permis une réflexion poussée sur chacune des catégories figurant dans l'arbre de codage. Nous avons créé des définitions pour chacun des codes, ce qui facilite la compréhension et rend la tâche plus facile pour quiconque souhaiterait reprendre le codage. Finalement, le test inter codeur a rendu compte que l'application des codes n'était pas faite de façon arbitraire et que l'arbre de codage s'appliquait, peu importe le codeur.

5.2.4. Confirmabilité

Un travail de recherche universitaire se doit d'être le plus neutre possible. Or, comme l'objectivité complète n'est pas possible, de par l'implication du chercheur à différents niveaux, la confirmabilité consiste à démontrer que les interprétations véhiculées dans les rapports sont indépendantes du chercheur. Pour ce faire, le chercheur offre l'information quant aux processus mentaux derrière chaque décision et il montre que les conclusions de la recherche sont liées aux données recueillies (Miles, Huberman et Saldana, 2014, p. 311-312). Pour notre recherche, la tenue d'un journal de bord et la multiangulation des données viennent appuyer la confirmabilité.

5.2.4.1. Journal de bord

La tenue du journal de bord, en documentant les impressions, décisions et difficultés rencontrées, permet au chercheur d'effectuer une réflexion critique quant à ses actions. Ainsi, les biais sont plus facilement identifiés et peuvent être évités au maximum (Yin, 2014, p. 49; Yin, 2011, p. 175; Stake, 2008, p. 128).

5.2.4.2. Multiangulation des données

Les données recueillies sont comparées entre elles, ce qui réduit le risque de biais dans l'interprétation.

6. Synthèse

Ce chapitre a exposé les éléments méthodologiques qui nous ont permis de mener notre travail de recherche. Dans un premier temps, nous avons présenté notre positionnement de recherche, soit un positionnement qualitatif constructiviste. L'étude du développement de collections de jeux vidéo doit se faire dans son contexte, c'est-à-dire dans les bibliothèques,

pour bien comprendre la complexité de ce processus et pour étudier les éléments qui y sont reliés.

Nous nous sommes arrêtée sur l'étude de cas multiples, car elle permet une exploration en profondeur d'une situation. Nous avons sélectionné deux établissements qui correspondaient à nos critères de sélection, soit l'ouverture, la disponibilité et les différences entre les cas. La collecte de données a été effectuée par des entrevues semi structurées, pour lesquelles nous avons créé plusieurs grilles. Ces dernières ont été bâties à partir de nos indicateurs de recherche, issus de notre revue de littérature. L'analyse de la documentation permet une certaine multiangulation des données, mais la disparité dans la quantité et la qualité des documents reçus dans les deux milieux ne permet pas une analyse approfondie. L'observation des collections a été effectuée, mais notre certificat d'éthique ne permettait pas l'observation de l'utilisation de l'aire de jeu. Les unités d'analyse ainsi que la chronologie de notre collecte ont été présentées.

L'analyse de données a été faite de façon déductive, en associant des données aux concepts préalablement établis, et de façon inductive, en associant des concepts aux données recueillies. Finalement, les divers éléments qui sont garants de la qualité de la recherche, soit la préparation de la recherche et l'expérience de la chercheuse ainsi que les critères de crédibilité, de transférabilité, de fiabilité et de confirmabilité, ont été présentés.

Le présent chapitre a présenté les différentes étapes requises pour collecter et analyser les données permettant de répondre à nos questions de recherche. Le prochain chapitre sera dédié à la présentation des résultats obtenus grâce à cette méthodologie.

Chapitre 3. Présentation des résultats

Le présent chapitre est constitué d'une présentation des résultats obtenus lors de la collecte de données, qui s'est effectuée selon les paramètres présentés dans le chapitre précédent. La présentation suit l'ordre de nos questions de recherche et chacune est divisée par milieu, soit le milieu A, la bibliothèque d'une université canadienne, et le milieu B, la bibliothèque d'une université américaine. Chaque question de recherche se conclut par une comparaison des deux milieux. Il est à noter que les réponses sont présentées de façon verbatim, aucune modification au discours des répondants ou de la chercheuse n'a été effectuée afin de préserver le sens exact et la nature des réponses.

1. Facteurs influençant le développement de collections

La première question de recherche vise à connaître les différents facteurs qui entourent le développement de collections de jeux vidéo en milieu universitaire. Pour y répondre, nous avons interviewé les bibliothécaires responsables de la collection de jeux vidéo et quelques employés, soit le spécialiste des médias dans le milieu A et le gestionnaire de l'espace où les jeux vidéo se trouvent, la personne responsable du soutien technique et le technicien responsable des acquisitions dans le milieu B. Les résultats pour chacun des milieux sont séparés par types de facteurs.

- Facteurs technologiques
 - Préservation des jeux, des accessoires et des supports de lecture
 - Tout ce qui concerne l'aire de jeu
- Facteurs organisationnels
 - Genèse des collections
 - Modalités de prêt
 - Résistance au changement
 - Personnel requis pour la gestion de la collection
 - Nécessité de formation pour la personne responsable de la collection
 - Satisfaction d'offrir la collection de jeux vidéo dans la bibliothèque

- Facteurs sociaux
 - Manière dont les différentes perceptions sociales qui ont trait aux jeux vidéo ont influencé le développement de la collection (les perceptions des employés de l'université ont été considérées dans la présentation des facteurs organisationnels, car elles relèvent de la gestion du changement au sein de l'organisation)
 - Si les jeux sont utilisés dans une optique de marketing ou de troisième lieu
- Facteurs budgétaires
 - Gestion des budgets (ajout ou amputation, par exemple)
 - Décisions d'achat (en ligne ou en magasin, les différentes licences)
 - Partenariats avec des entreprises offrant des jeux vidéo
 - Coûts associés (par exemple, l'achat de mobilier)

Il est à noter qu'afin de préserver l'anonymat de nos répondants, toutes les références sont faites au masculin.

1.1. Milieu A (Canada)

Le milieu A possède une collection d'environ une centaine de jeux et ne fait pas de développement rétrospectif. Le développement de cette collection a été marqué principalement par des facteurs organisationnels et budgétaires. Les résultats sont séparés selon les grandes catégories de facteurs présentées précédemment.

1.1.1. Facteurs technologiques

L'aire de jeu se situe à l'intérieur du centre multimédia, et compte trois postes de consultation de consoles et trois ordinateurs dédiés au jeu. Les trois postes de consultation sont équipés chacun de trois consoles : la PlayStation 3, la Wii et la Xbox 360. Aucun contrôle de température ou d'humidité spécial n'est mis en place. La durée de consultation des jeux est d'un maximum de deux heures par jour et aucune boisson ou nourriture n'est permise. Le bibliothécaire a également détaillé les modalités de fonctionnement de l'utilisation de l'aire de jeu.

A-01: The games themselves, we hold the actual discs behind the counter, so it's just the cases that are out here. So the students have to take the case to the help desk, they make sure that there is no damage to the disc. Whenever the students play the games

they have to book the station with what they call their [University] ID then they check out the game through the circulation system. [...] We do have them signed out and even if we have multiple people playing at one station, they each have to sign out their own controller, so we have records as I said of every individual who sign something out so if we see a controller has been like you know, thrown [laugh] by frustration and gets damaged, then we know who it is and we can follow up with them that way.

Researcher: And how many people at the same time in the room?

A-01: As I said there is in the room, we've got three gaming stations and they sit up basically... a maximum of four people can be each station.

Au niveau de la préservation, le bibliothécaire n'était pas certain qu'il sera possible de conserver les vieilles consoles lorsque les nouvelles générations seront acquises. Il pense réserver un poste de consultation avec les plus vieilles consoles jusqu'à ce que les jeux ne soient plus empruntés ou que les consoles brisent et il espère être en mesure de conserver un vieil ordinateur pour continuer de lire les jeux que la bibliothèque possède. Le spécialiste des médias, quant à lui, a émis la possibilité d'avoir cinq consoles sur chacun des postes de consultation (il est à noter que comme la Wii U n'a pas eu de bonnes critiques, le bibliothécaire a décidé de ne pas l'acquérir, les deux consoles qui s'ajouteraient seraient la PlayStation 4 et la Xbox One). Donc, aucune mesure concrète concernant la préservation à long terme n'avait été prise au moment de la collecte de données.

Le milieu A protège ses jeux principalement en ne les rendant pas accessibles directement sur les rayonnages, mais en les classant dans un tiroir derrière le comptoir de prêt. Il en va de même pour les manettes et les accessoires, qui sont également derrière le comptoir et doivent être empruntés en même temps que le jeu. Comme la bibliothèque ne fait pas de développement rétrospectif, aucune mesure spéciale de préservation n'est mise en place autre que la consultation sur place, afin de réduire le risque de bris au cours de déplacements. Ainsi, aucun facteur technologique n'a une grande influence sur le développement de la collection.

1.1.2. Facteurs organisationnels

La collection de jeux vidéo a fait son entrée dans le centre multimédia un peu moins de cinq ans avant notre collecte de données, soit en 2010. À l'origine, les jeux vidéo étaient situés

à l'intérieur de la faculté des sciences humaines, mais un don important fait à la bibliothèque spécifiquement pour le centre multimédia a entraîné la migration des jeux vidéo à l'intérieur de celle-ci. Par la suite, un autre don anonyme a été fait dans le but spécifique de continuer à développer la collection de jeux vidéo. Le directeur des bibliothèques étant lui-même un joueur, il a beaucoup encouragé le développement de cette collection.

Le prêt n'étant pas permis par la bibliothèque, les utilisateurs doivent consulter les ressources sur place, dans l'aire de jeu. Toutefois, le bibliothécaire est ouvert à faire quelques concessions lorsqu'un utilisateur a besoin d'un titre pour de la recherche ou pour la création ou la mise à jour d'un cours.

Le bibliothécaire responsable effectue les acquisitions lui-même, car il a eu des problèmes au niveau des achats faits par les services techniques, notamment lorsque les jeux étaient offerts sur plusieurs plateformes et parce qu'il estime être plus au fait des besoins des professeurs. Cependant, les jeux vidéo sont envoyés aux services techniques pour que l'employé qui en est responsable fasse le traitement intellectuel et la préparation matérielle.

En ce qui concerne la gestion du changement, la création de la collection a entraîné quelques réactions de la part d'employés de l'université qui ne comprenaient pas pourquoi la bibliothèque avait une collection de jeux vidéo. Toutefois, le bibliothécaire a su calmer les angoisses et apaiser les frustrations de certains.

A-01: It's like, "why are there games in an academic space", and so on, and so even some of the students would come in and say "whoa you got video games in a library", "what, you have video games?" Once we explained to them that the priority users and the main focus of the room is for research and we say there are courses that do research in gaming... I mean once we make them aware of that, then they are like "okay, I understand", so yeah it's definitely that first reaction of just like video games is for fun, why do you have that in an academic space? (A-01)

De plus, la durée quotidienne maximale d'utilisation des jeux (deux heures) a été créée entre autres pour prévenir les effets de la dépendance au jeu vidéo et pour éviter certaines plaintes en ce sens.

Le bibliothécaire responsable n'a pas eu de formation ou d'activité de mise à niveau pour traiter les jeux vidéo; il a appris par essai-erreur. Il a été appelé à créer des politiques pour entourer la création et l'utilisation de la collection, notamment en ce qui concerne l'aire de jeux (le niveau sonore acceptable, la consommation de boisson et de nourriture, le nombre maximal de personnes par poste, etc.) et pour le développement de la collection elle-même. Les tâches des employés diffèrent un peu des autres secteurs de la bibliothèque : on demande aux commis d'écrire des entrées de blogue sur les jeux auxquels ils jouent et certains ont demandé à des membres de leur famille d'alimenter le blogue.

Finalement, la satisfaction du bibliothécaire responsable d'offrir de telles ressources est très élevée, car, selon lui, ces dernières répondent aux missions de soutien à la recherche et de soutien à l'enseignement de la bibliothèque. Le bibliothécaire pense que les perceptions à l'égard des jeux vidéo sont en train tranquillement de se modifier. D'ailleurs, il a mentionné qu'une recherche faite par un autre département que celui lié aux jeux vidéo a été possible grâce aux ressources de la bibliothèque.

A-01: I mean it's still slow in its development but I think the research is starting to go and more and more people are seeing the benefit of it. As I said for anything like in our center itself, we like to be not necessarily being on the cutting edge of technology and different things but we like to have those things to present to people, so video games is part of that and I'm definitely happy to have it here and provide it for people. We've had some interesting research happening not necessarily just faculty themselves but other groups. There's one group that they were looking at they used the Kinect from the Xbox as part of their research because they were studying the patterns of the brain waves for what you see and it was more of a dance thingy and so they were looking at what are you perceiving when you actually watch the game and the music that is being played there but then in the headset they were playing some other music to see how is the body reacting, are you reacting to what you're seeing on the screen or are you reacting to what you're hearing so it's like you know they are looking at movement and so on.

1.1.3. Facteurs sociaux

Le bibliothécaire a mentionné qu'il n'y avait pas de censure quant à l'achat des jeux : ainsi si un jeu a la réputation de contenir beaucoup de violence, il ne va pas s'abstenir de l'acquérir de peur d'avoir des plaintes. Il n'a pas précisé davantage sur les questions de censure et a uniquement précisé que les achats sont faits selon les besoins et demandes des étudiants et des professeurs.

Le bibliothécaire ne fait pas la promotion de la collection de jeux vidéo, misant sur le bouche-à-oreille, et mentionne que bon nombre d'étudiants ignorent l'existence du centre multimédia. Aucune activité dédiée aux jeux vidéo n'a été créée, malgré quelques discussions à ce sujet. Cependant, l'utilisation des jeux dans une optique purement ludique est permise.

A-01: The idea was that there was the games room knowing that the room wasn't going to be used for research all hours that we are open, so we just then open it to the students to utilize, just to relax and so on, so whether it was a conscious decision or a sort of you know, it happened that way, but it does work nicely

Le bibliothécaire a remarqué que lorsque les étudiants entraient en période d'examens, leurs habitudes d'utilisation de l'espace de consultation des jeux vidéo se modifiaient; la salle devenait un endroit où prendre de courtes pauses entre deux examens ou entre deux périodes d'étude.

A-01: The first year we were open, the number of bookings that we had for the games room was just for leisure type of idea, and when it came to exam time I thought "okay, we're going to have to go in there and be like mom and say get studying... you're playing too much" but it's amazing, the bookings went right down to almost... and what happened during exams time is that we were seeing all these little half-hour slots, so what students were doing, they were studying and they needed a break, they took half an hour break to play video games to clear their mind and after that half an hour, they went back to studying.

Finalement, la collection et l'espace de consultation ne sont pas maintenus dans le but de faire de la bibliothèque un troisième lieu.

1.1.4. Facteurs budgétaires

Au moment de la collecte de données, le milieu A utilisait encore le don en argent qu'il a reçu pour l'acquisition des jeux; ainsi, pour l'instant, aucun budget n'a été amputé à l'intérieur des bibliothèques pour cette collection. L'achat de supports de lecture, d'accessoires et le budget pour les ressources humaines correspondent à environ 5 % à 10 % du budget annuel de la bibliothèque.

Comme la bibliothèque possède encore de l'argent provenant du don, aucune restriction au niveau des acquisitions n'est appliquée : le bibliothécaire acquiert les jeux, peu importe s'ils vont être utilisés principalement pour le loisir ou pour des activités universitaires. Les achats sont systématiquement faits en magasin pour les jeux sur consoles et les jeux sur ordinateurs sont acquis par la plateforme Steam (<http://store.steampowered.com/>). Le bibliothécaire n'a pas établi de partenariat avec les magasins où il fait ses achats, mais n'exclut pas la possibilité de le faire lorsque le don sera épuisé. Finalement, aucun nouveau rayonnage n'a été requis pour présenter les pochettes des jeux.

En conclusion, les facteurs ayant la plus grande influence sur le développement de la collection de jeux vidéo pour le milieu A sont les facteurs organisationnels et budgétaires, qui ont tous les deux permis le déménagement de la collection dans la bibliothèque. L'impact des aspects technologiques et des aspects sociaux est presque nul. Les résultats du milieu B, dont la réalité diffère grandement du milieu A, sont présentés dans la prochaine section.

1.2. Milieu B (États-Unis)

Le milieu B possède une collection de jeux vidéo de plus de 6 000 titres et fait du développement de collection rétrospectif. Les quatre catégories de facteurs ont une grande influence sur le développement et la gestion de la collection et chacune est présentée dans les sous-sections suivantes.

1.2.1. Facteurs technologiques

L'aire de consultation comprend plusieurs postes qui sont disponibles pour la consultation de jeux sur consoles ou de jeux sur ordinateurs. Les utilisateurs ont droit à une période de consultation maximale de quatre heures, sauf pour ceux qui ont des projets de

recherche, lesquels n'ont pas de limite de consultation. La limite est d'une heure s'il y a des gens qui attendent pour consulter le même jeu. Aucune nourriture n'est permise, mais les boissons dans des contenants avec couvercle le sont.

Les employés sont appelés à ouvrir et à nettoyer les consoles, les accessoires et les jeux ainsi qu'à effectuer des réparations mineures lorsqu'il y a des bris. Ces manipulations sont traitées dans la section concernant la deuxième question de recherche, dans la sous-section « traitement particulier ».

Les consoles et les étagères sont nettoyées selon un horaire déterminé et la personne responsable du soutien technique teste, sur une base régulière, toutes les manettes et tous les accessoires pour s'assurer qu'ils fonctionnent. Les disques ne sont pas conservés dans les boîtiers d'origine, mais sont insérés dans des pochettes en plastique placées derrière le comptoir pour éviter qu'ils s'endommagent à cause de manipulations répétées. Les boîtiers sont sur les rayonnages pour faciliter le butinage. Pour les accessoires spéciaux, notamment ceux utilisés pour jouer à des jeux de rythmes ou ceux dans lesquels peut s'insérer la télécommande Wii, le bibliothécaire attend de voir l'utilisation qui en est faite et si l'utilisation est suffisante, il achètera plusieurs exemplaires pour pouvoir les remplacer s'il y a un bris.

Comme cette bibliothèque fait du développement rétrospectif, certains problèmes d'ordre technologiques peuvent survenir et le responsable du soutien technique est appelé à intervenir. Celui-ci a donné l'exemple d'un changement des privilèges sur un ordinateur dans la salle de consultation. Pour des raisons de sécurité, il est l'unique personne qui a les droits d'administrateur sur les ordinateurs branchés sur le réseau; il est donc le seul à pouvoir installer de nouveaux programmes ou faire des mises à jour. Toutefois, lorsque l'université a obligé toutes les bibliothèques et tous les laboratoires informatiques à migrer de Windows XP à Windows 7, la section possédant les jeux vidéo a conservé un ordinateur sous Windows XP pour garantir l'accès aux jeux sur leur plateforme d'origine. L'employé du soutien technique a réussi à sortir cet ordinateur du réseau tout en conservant son accès à Internet et, désormais, tous les employés de cette section de la bibliothèque peuvent effectuer les mises à jour. Cet exemple, bien qu'anecdotique, illustre le genre de problèmes techniques et technologiques que

rencontrent les employés qui travaillent avec les jeux vidéo, surtout en ce qui concerne la pérennité de l'accès à des jeux.

1.2.2. Facteurs organisationnels

L'idée de créer une collection de jeux vidéo a été suggérée par un professeur en arts, en 2006; il a mentionné à son bibliothécaire disciplinaire qu'il faudrait faire quelque chose avec les jeux vidéo, car il s'agit de documents à valeur artistique. Le bibliothécaire B-01, qui s'occupait alors des disciplines liées à l'informatique, a été mis au courant de cette suggestion et en a parlé à son superviseur. Le projet formel, rédigé par le bibliothécaire responsable de cette nouvelle collection (B-01) et deux de ses collègues, proposait un centre « d'archives », où seraient acquis et entreposés des jeux sur différentes plateformes qui seraient disponibles pour consultation. Le projet a été approuvé par le conseil des bibliothèques, qui a fourni un espace et du financement. En même temps, le bibliothécaire a réuni des professeurs pour parler de son projet et pour leur demander des suggestions, ce qui a mené à la formation d'un groupe consultatif constitué de personnes ayant divers intérêts universitaires et puis à la création de la collection de jeux vidéo.

B-01: Then we put together a little advisory group, which was four-five faculty and there's a student at the time who was a member of [nom du groupe], which is a student game programming, extra-curricular group, and [bibliothécaire], who's down at the [nom de la ville] public library, was advising us as well, because they have done stuff with games. [...] we had maybe eight gaming stations up in there and not a lot of shelf space up there, but when we opened, we only had like what, 20 games, and a few things.

Ainsi, le bibliothécaire B-01 a été nommé responsable de la collection. Un poste a été aboli ailleurs dans la bibliothèque et il a pu choisir une personne (B-02) pour l'aider dans sa tâche, qui est également bibliothécaire et qui partage ses intérêts. Bien que la suggestion de créer une collection de jeux vidéo ait été faite en 2006, le développement de la collection n'a commencé qu'en 2008. En 2011, la collection ayant pris beaucoup d'expansion, l'espace est devenu trop étroit pour les besoins des utilisateurs. Le bibliothécaire B-01 a donc demandé à la personne responsable des ressources visuelles (diapositives, films anciens, etc.) s'ils pouvaient échanger

leur espace, ce qu'elle a accepté. En fait, les deux espaces n'ont pas une très grande différence de superficie, mais l'aménagement des pièces facilite la création d'une grande aire de consultation pour les jeux vidéo.

Les jeux vidéo doivent être consultés sur place; aucun prêt n'est permis. Qui plus est, si quelqu'un a besoin d'une console ou d'un jeu pour une présentation dans un cours, un membre du personnel de la bibliothèque amène la ressource dans la classe et la ramène ensuite à la bibliothèque; aucun élément ne sort de l'espace sans accompagnement d'un membre du personnel.

À sa connaissance, le bibliothécaire responsable est le premier au monde à avoir mis en place une telle collection en milieu universitaire; donc aucune formation particulière n'existait pour l'aider dans cette tâche. Il a été appelé à créer une politique spécifique concernant les acquisitions, mais les autres politiques, notamment sur l'utilisation de l'espace, ont été créées par le gestionnaire (B-02). L'aire de jeu est ouverte à tous pour la consultation, ce qui signifie que, surtout pendant la période estivale, des personnes âgées de moins de 18 ans visitent la bibliothèque et leur présence et leur utilisation des jeux doivent être régies par des politiques claires. La consommation de nourriture et de breuvage fait également l'objet d'une politique, tout comme la réservation des postes de consultation. De nouvelles politiques et de nouvelles procédures ont dû être créées par le technicien responsable des acquisitions, qui est entré en poste au moment où les jeux ont fait leur apparition dans la bibliothèque.

La résistance au changement a été très faible tant du côté de l'administration des bibliothèques et que de celui des professeurs, notamment parce qu'ils ont été impliqués dès le début et aussi parce que l'espace est utilisé comme lieu de réseautage.

B-01 : If the students, faculty or staff at the university are teaching and researching about games, the library ought to be doing something about that and frankly I think it should be more than just buying books about it, you know, it's the same reason that we are buying, movies, films and stuff, we should be getting games. [...] We were able to identify here faculty who were doing research, it's a very interdisciplinary thing and interdisciplinary is the thing in the universities right now, right? So if we can say interdisciplinary, that's good and it certainly that, you know, like I said, we've reached

out, we've worked with faculty and departments all across the university and we serve as sort of a hub for [...] because all these faculty out there are the only person in their department or maybe there's two people in their faculty studying games and they feel kind of alone, but we bring faculty and they start talking with each other.

Finalemment, le bibliothécaire responsable et le gestionnaire de l'espace sont très satisfaits d'offrir de telles ressources et croient que la collection les aide à remplir le rôle de la bibliothèque universitaire où ils se trouvent. De plus, ils mentionnent que la collection est en lien avec les missions de l'université notamment ce qui concerne l'innovation et l'acceptation de la diversité.

B-01 : I think we definitely help fill the library's mission, I mean, the base mission that we already talked about but you know, there's a lot of stuff, alignment with the University [B] mission and diversity and the forward thinking, it's the term they use, leading edge sort of thing, those are kind of the three things that the new library administration is pushing. For alignment, that's the whole we're supporting classes and the research and all that kind of stuff. The diversity, like I said, I've been starting to acquire games from outside North American and we try to make this space as inclusive as we can, like I said, we're working with the library diversity council to put together a gender in gaming symposium thing. So we're trying, for that spot, and we're trying to be more proactive than that, and the leading edge kind of thing, yes, there's not many places doing that sort of thing.

1.2.3. Facteurs sociaux

Pour le bibliothécaire responsable de la collection de jeux vidéo dans le milieu B, les perceptions sociales ont un effet très important sur les acquisitions : si un jeu a particulièrement mauvaise presse, que ce soit pour la violence ou le sexisme, il aura tendance à l'acheter afin que les gens puissent l'étudier.

B-01: I mean, I come from that radical librarian sort of thing like you know, if we don't get it, who is going to get it, and I want, when everybody is talking about a particular game, I want that game to be available so people can look at it and study it and decide if what they're saying is true or not.

La collection n'a pas été développée dans une optique de marketing de la bibliothèque ou de l'université, mais un professeur l'utilise comme argument de recrutement auprès des cohortes d'étudiants du secondaire qui visitent l'université.

B-01: When they are trying to recruit art students to come study at our department, they bring students who are touring, you know, to come here, I think there's a shipment scholars, they call them, who are the students that they really want to come here, these are the tops of their class and they really try to get them to come here and they bring them here and show them this is one of the many cool things that this university has that you're not going to find at hardly any other place, they are bringing high school kids to show them come to [University B], they bring them here to show off the spot that they are not going to find in any other colleges they are going to, so it's a recruitment tool for the University to entice students and faculty to come here, so I think it's worthwhile plus we support both teaching and research and stuff.

La gestionnaire de l'espace organise également des tournois de jeux sous certains thèmes et genre de jeux et, lors de notre collecte, un symposium sur la place des femmes dans les jeux vidéo était en préparation en partenariat avec certains départements de l'université. Finalement, l'espace n'a pas été créé pour servir de troisième lieu, mais le bibliothécaire responsable affirme que certains l'utilisent comme tel, en le visitant sur une base régulière et en y rencontrant des amis.

1.2.4. Facteurs budgétaires

La création du poste de gestionnaire de l'espace a été possible par une abolition de poste ailleurs dans le réseau des bibliothèques. La direction des bibliothèques a également libéré des fonds pour permettre la création et le développement de la collection de jeux vidéo.

B-01: I know [name] had to move budgets around and stuff like that, so in order to create the position for [B-02], a position was eliminated some place else in the library, they were doing restructuring down at the science library in central campus and they were getting rid of the positions anyway, but that freed up the money to create the position for [B-02] here and you know collection money came from somewhere. I'm not sure where it carved out from, but the collection budget is so small compared to

everything else, when we started it was like 10 000\$ a year and now it's up like 13, maybe 15 000\$ a year now for collection stuff, which compared to the overall libraries it's like a rounding error.

Le bibliothécaire a bénéficié d'une subvention spéciale au moment de la création de la collection pour rénover l'espace, en plus d'avoir 20 000\$ pour l'acquisition de jeux et de matériel comme les consoles, les ordinateurs et les accessoires.

Le bibliothécaire fait beaucoup de demandes d'achats en ligne, principalement sur Amazon. De plus, pour les jeux d'ordinateur, il préfère les acquérir sur la plateforme GOG (<https://www.gog.com>) plutôt que sur Steam, car les demandes d'acquisition ont davantage de chance d'être acceptées par l'université, leurs licences étant plus souples. La bibliothèque possède également un iPad et achète les jeux sur le Apple Store. Ces derniers ont été faciles à acquérir, car l'université possédait déjà une licence générale pour les produits Apple. Les difficultés que la gestion des licences pourrait occasionner, notamment en ce qui concerne l'utilisation par de multiples personnes, sont les raisons pour lesquelles la bibliothèque ne possédait pas, au moment de la collecte de données, des jeux sur la plateforme Android, développée par Alphabet. Le bibliothécaire a établi un partenariat avec un magasin de jeux vidéo usagés situé près de l'université B, mais il y va rarement, car il préfère faire ses achats en ligne.

Lorsque la collection a déménagé, le besoin de nouveaux rayonnages et de nouveau mobilier s'est fait sentir. Toutefois, le bibliothécaire n'a pas eu de budget supplémentaire et a dû recycler ce qui était jeté ailleurs.

B-01: We had to get more furniture and more chairs [...] this is the older style computer furniture and it was being replaced somewhere else, so the building manager found somebody else who was getting rid of and he knew that we were going to need so he got it for us to put down here.

R: So you're recycling?

B-01: Yeah, pretty much, all these chairs are old chairs that nobody was using anymore, they're kind of in not so great shape, we've got a bunch of requests of better chairs! [laughs]

En conclusion, les différents facteurs présentés ici ont été déterminants dans le développement de la collection de jeux vidéo. Les facteurs technologiques sont au cœur des problématiques de préservation de la collection rétrospective, les facteurs organisationnels ont fait en sorte que la collection puisse exister, les facteurs sociaux influencent les acquisitions et les facteurs budgétaires ont permis la création d'un poste de gestionnaire de l'espace et la création d'un budget dédié à cette collection. Les réalités des deux milieux que nous avons étudiés sont très différentes et la section suivante consiste en une comparaison entre ces deux réalités.

1.3. Comparaison entre les milieux

Le développement de collections de jeux vidéo des deux milieux a été influencé par des facteurs organisationnels et sociaux. La résistance au changement a été peu ressentie dans les bibliothèques que nous avons étudiées, le bibliothécaire du milieu A ayant su répondre adéquatement aux questions que la présence des jeux vidéo en bibliothèque universitaire soulevait et le bibliothécaire du milieu B ayant impliqué les professeurs et un groupe d'étudiants dans l'élaboration de la collection et de l'espace. Aucune considération pour l'approche troisième lieu n'a été prise; aucune nourriture n'est permise dans les aires de consultation et une limite de temps de jeu doit être respectée. La pression sociale contre certains jeux ou certains aspects des jeux vidéo (le plus souvent cité étant la violence) n'influence pas négativement les acquisitions dans ces deux bibliothèques.

Plusieurs différences entre les deux milieux ont aussi pu être observées, la principale étant l'absence de développement rétrospectif pour le milieu A. Le milieu B possède davantage de consoles et de postes de lecture. Les questions liées à la préservation et à l'obsolescence des supports de lecture sont au cœur des préoccupations du milieu B. Les employés sont également appelés à nettoyer et réparer les objets qui fonctionnent mal. Le fait que le milieu A n'ait pas eu encore à se poser de questions trop importantes concernant les budgets liés aux acquisitions est également une différence, car le milieu B a un budget alloué par l'université et le bibliothécaire peut être amené à justifier ses choix. Le bibliothécaire du milieu B a mentionné que la création du poste de gestionnaire de l'espace a été rendue possible par la suppression d'un autre poste dans les bibliothèques; le bibliothécaire ne nous a

pas mentionné si cela avait été également le cas pour la création du poste de spécialiste des médias dans le milieu A. Finalement, les collections des deux milieux ont une genèse différente : la collection du milieu A a reçu un don dédié à la création d'un espace multimédia dans la bibliothèque et au développement de la collection de jeux alors qu'un professeur est directement responsable de l'idée de posséder une collection de jeux vidéo dans la bibliothèque du milieu B.

2. Étapes de développement de collections

La deuxième question de recherche concerne les différentes étapes qui entourent le développement de collections de jeux vidéo en milieu universitaire. Pour répondre à notre question, nous avons interviewé les bibliothécaires responsables de la collection de jeux vidéo, les différents employés des services techniques et, pour le milieu A, le spécialiste des médias, et pour milieu B, le gestionnaire de l'espace dédié aux jeux vidéo et le commis. Les différentes étapes du développement de collections étudiées comprennent l'acquisition, le traitement intellectuel, la préparation matérielle et l'élagage. De plus, certains éléments présentés dans la section sur les facteurs influençant le développement des collections de jeux vidéo peuvent être mentionnés à nouveau dans cette section; le processus de développement d'une collection étant complexe et pouvant être étudié selon plusieurs paramètres.

2.1. Milieu A (Canada)

La bibliothèque du milieu A ne fait pas de développement rétrospectif et possède une collection d'environ 100 titres. Le fait que le bibliothécaire ne procède qu'à l'acquisition de jeux récents a une incidence sur les différentes activités du développement de la collection.

2.1.1. Acquisitions

Le milieu A a fait l'acquisition de supports de lecture et ne possède qu'un exemplaire de chaque jeu, même si un titre est paru sur plus d'une console. Le spécialiste des médias a mentionné qu'aucune discussion quant à l'acquisition de consoles portables et de jeux pour celles-ci n'a eu lieu. Le bibliothécaire responsable de la collection (A-01) est le seul employé qui acquiert des jeux vidéo et il se rend lui-même en magasin pour ce faire. Il n'a établi aucun

partenariat pour l'instant avec ce magasin, mais envisage la possibilité d'en créer un. Les accessoires spéciaux ne sont pas acquis en plusieurs exemplaires pour pallier d'éventuels bris ou vols. La bibliothèque ne donne pas d'accès gratuit aux jeux en ligne, mais elle possède un compte Steam qui permet aux usagers d'accéder aux jeux qu'ils possèdent. La collection a été créée à partir de dons monétaires, mais aucun don de jeu n'a été fait à ce jour, malgré l'ouverture du bibliothécaire à ce sujet. Le suivi des acquisitions est simple, car comme A-01 se déplace en magasin, il paie avec la carte de crédit institutionnelle et envoie les factures au service des finances, qui, par la suite, l'informe de la balance des fonds. Finalement, la bibliothèque s'est dotée d'une politique de développement de collections spécifique pour les jeux vidéo, mais elle est minimaliste, ne faisant que quelques lignes. Toutefois, il y est fait mention que la collection ne sera pas soumise à la censure.

2.1.1.1. Critères de sélection

La sélection des jeux vidéo repose sur plusieurs critères, notamment sur les documents qui seront pertinents pour les professeurs. Les professeurs ne sont pas les seuls usagers dont les demandes sont prises en compte; les étudiants chercheurs peuvent également faire des demandes au bibliothécaire. La possibilité d'acheter le jeu neuf fait aussi partie des critères du bibliothécaire ainsi que, dans une moindre mesure, le nombre et la nature des accessoires requis, principalement en ce qui concerne la Wii. Les critiques des jeux et des consoles seront consultées par le bibliothécaire et auront un impact sur les acquisitions. D'ailleurs, le bibliothécaire a décidé d'acheter la nouvelle génération de console de Sony (la PlayStation 4) et celle de Microsoft (la Xbox One), mais pas celle de Nintendo (la Wii U), car les critiques n'étaient pas assez bonnes. De plus, les suites des jeux populaires que la bibliothèque possède, notamment *Assassin's Creed* ou *Call of Duty*, ne seront pas systématiquement achetées; le bibliothécaire attendra de consulter les critiques pour savoir si ces titres valent la peine d'être acquis. Finalement, comme la bibliothèque a bénéficié d'un don important pour l'acquisition de jeux, le type d'utilisation qui en est faite (loisir ou activités universitaires) ne constitue pas encore un critère de sélection.

2.1.2. Traitement intellectuel et la préparation matérielle

Cette section est divisée pour bien mettre en évidence les activités qui appartiennent au traitement intellectuel, en premier lieu, et à la préparation matérielle, en deuxième lieu.

2.1.2.1. Traitement intellectuel

Le technicien importe dans le catalogue les notices qu'il trouve sur le jeu dans la base de données de OCLC. Il ne crée pas de nouvelles vedettes-matières ni ne crée d'autres métadonnées. Les champs MARC 245 et 300 (le titre et l'information sur la publication) doivent être remplis, notamment parce qu'il est important de mentionner la plateforme sur laquelle le jeu peut être consulté. En ce qui concerne l'attribution de la cote, le technicien et le bibliothécaire ont convenu de ne pas créer de système de classification et d'opter pour l'abréviation bibliothèque et un chiffre qui correspond à l'ordre d'acquisition des jeux.

2.1.2.2. Traitement physique

Sur les rayonnages, les boîtiers sont visibles et contiennent le livret d'instructions, mais le disque du jeu est conservé derrière le comptoir et est remis au moment du prêt par le commis. Aucun système contre le vol n'est apposé sur les disques, le bibliothécaire a plutôt décidé de les garder au comptoir, dans un tiroir verrouillé. Le technicien appose l'étiquette de cote et le code-barres sur les boîtiers.

2.1.3. Élagage

Le bibliothécaire considère la collection trop récente et trop petite pour commencer à penser à des critères d'élagage.

A-01: I haven't thought along those lines because, again because it's still small enough that we really haven't need to think about that. Probably as we acquire more of the next gen, because they are not backward compatible, then I may have to look at "Okay we need to sort of weed down like our older ones and see which ones we need to keep or whatever", but yeah I haven't actually put much time to that yet. [...] it might be to the point where how many times has a particular game been played, I mean if we have

had the game collection, by the time we get to doing it, some five or six years a game has never been played, you know.

2.2. Milieu B (États-Unis)

Le milieu B possède une large collection de jeux vidéo (plus de 6 000 titres) et la majorité de ceux-ci est parue sur des consoles qui ne sont plus disponibles sur le marché. Cette réalité a une incidence sur les processus d'acquisitions, de traitement et d'élagage.

2.2.1. Acquisitions

La bibliothèque acquiert à la fois des jeux et des consoles et le bibliothécaire responsable de la collection est le seul qui choisit les titres à acquérir. Toutefois, l'employé aux services techniques responsable des acquisitions est celui qui passe directement les commandes. La majorité des jeux sont achetés par Internet, sur le site de Amazon ou sur GOG pour les jeux d'ordinateur. La bibliothèque a un partenariat avec un magasin local qui vend des jeux usagés; cependant, il est désormais rare (voire une à deux fois par année) que des achats y soient faits, le bibliothécaire préférant passer ses commandes en ligne. En ce qui concerne les achats d'accessoires spéciaux, le bibliothécaire attend de voir la popularité et le niveau d'utilisation de ces accessoires avant d'en acheter plus d'un exemplaire, car s'ils sont peu utilisés, les risques de bris sont moindres. Des supports de sauvegarde pour les consoles d'anciennes générations (par exemple des cartes mémoire) sont fournis aux utilisateurs, mais aucune garantie n'est faite qu'un utilisateur ne supprimera pas les progrès d'un autre. En ce qui concerne les jeux en ligne, la bibliothèque ne possède pas de compte particulier pour les jeux, mais les utilisateurs sont les bienvenus pour jouer sur leur propre compte. La bibliothèque accepte les dons; d'ailleurs, ceux-ci constituent près de la moitié de la collection. Lorsqu'un donateur offre des jeux que la bibliothèque possède déjà, le bibliothécaire accepte le don et conservera jusqu'à trois ou quatre copies de chaque titre. Lorsqu'un donateur offre un titre que la bibliothèque possède déjà en quatre exemplaires, le bibliothécaire l'envoie au *property disposition*, un endroit où les articles qui seront vendus par l'université sont entreposés et dont l'argent de la vente sera réinvesti au sein de l'université. Nous n'avons pas eu accès à la politique de développement de collections. Finalement, le bibliothécaire responsable de la collection et le gestionnaire ont chacun une base de données personnelle

pour faire le suivi des acquisitions et celle du gestionnaire répertorie aussi les titres pour lesquelles la bibliothèque ne possède pas le jeu, mais a les éléments paratextuels.

B-02: He (B-01) has his own database and that's where you can track what he orders, and I keep track that things as they arrive, so I keep track of probably more of the [...] details than he does, he just checks the game title and system, I keep track of the maturity rating and the genre of the game and stuff like that so we can recommend games to people, so it's on the database. And part of that database is keeping track of who donated what, I keep track of all the equipment that we have in here and how many copies of things like headphones and what not that we have, so that's helpful when we need to order stuff. [...]it's really helpful to keep track of like games specifications, like the newer systems, they might have like, file sharing capability or 3D support or they might be like voice-actioned or if some of them that require for you to be friends with other people in order to use online and a lot of that stuff is useful in here, it depends on what people will want to do. [...] A lot of things that you can track on the database are, we get in our donations, we get a lot of game materials for games that we don't have in our collection, but the person don't want to donate the game, so they'll just donate the materials, so we just have boxes and boxes of manuals or stuff for games that we don't have, it's good to keep track of that stuff, because if we ever do get the game, then it will just flag in here and we will be like now that we have it we can handle that material.

2.2.1.1. Critères de sélection

Initialement, la collection de jeux vidéo du milieu B était constituée de dons, notamment du bibliothécaire responsable. Lorsque les fonds ont été débloqués pour des acquisitions, le bibliothécaire a consulté des listes des meilleurs jeux compilées par différentes organisations pour guider ses choix. Il a rédigé une politique de développement de collections pour les jeux vidéo, dans laquelle les critères de sélection sont mentionnés, mais cette politique n'était pas disponible pour notre recherche au moment de notre collecte. Le bibliothécaire a toutefois mentionné qu'il aspirait désormais à obtenir tous les jeux qui sont ou ont été disponibles sur le marché, ce qu'il ne pense pas être un objectif atteignable, mais il

acquiert à la fois des jeux et des consoles qui ont des bons commentaires et ceux qui en ont des mauvais.

B-1: We aspire to completeness, you know, it's not something we're ever gonna reach, but I want to have as many different game systems as possible, so for people to actually use, if you want to know why the Atari 5200 flopped, all you have to do is sit there and hold that controller for 15 minutes, and your hands start cramping up, because it was so awful, and yes, it's a bad game system, so what? [laughs] If you're not even learning as much from studying a bad game as you can studying a good game, so bad reviews have never stopped me from acquiring something [laughs].

Dans la même optique, tous les dons sont acceptés, peu importe le jeu. Il est d'ailleurs intéressant de noter que 50 % de la collection est constituée de dons. Pour les jeux qui ne sont pas récents, il priorise les demandes des professeurs et des étudiants, en plus de considérer l'importance historique de certains jeux. Toujours dans le but d'acquérir le plus de titres possible, le bibliothécaire achète également des jeux qui ne sont pas sortis en Amérique du Nord, des jeux japonais, européens et australiens, notamment des jeux de cricket et des *dating sims* (jeux de simulation de relation romantique, habituellement japonais). Il a fait un développement rétrospectif pour les jeux japonais et a dû acquérir des consoles en provenance du Japon, car la Game Cube et la PlayStation 2 avaient des restrictions régionales et ne pouvaient pas, par conséquent, lire les jeux en provenance de ce pays.

Lorsque les jeux sortent sur plus d'une plateforme, le bibliothécaire a une nette préférence pour l'acquisition de la version sur la PlayStation 4 plutôt que de celle sur la Xbox One, car cette dernière lie l'installation du jeu à un seul profil d'utilisateur sur une seule console, ce qu'il trouve trop restrictif.

B-01 : I usually just chose one, these days I hit the Xbox One, because the DRM is stupid, because it gets locked to that particular Xbox Live Account, so you can only play on that one, you have to log in on your Xbox Live Account to play that game when you purchase it, so we can't have three Xbox Ones here and you can't take any Xbox One and play at any three of those, it has to be tied to just one, which is... just not working for us, right? So we have only one Xbox One and my rule is pretty much if the

game, now that we've seen how the system work, I only buy it for the Xbox One if it's exclusive for the Xbox One, which is why if you look over there, there's like 10 Xbox One games and plenty of more PS4 games.

Toutefois, pour les consoles de la génération précédente, le bibliothécaire choisissait les titres selon les genres : les jeux de sport, de conduite et les *first-person shooters* étaient achetés prioritairement sur la Xbox 360 tandis que les jeux de rôles et les jeux d'aventure étaient acquis pour la PlayStation 3. La raison derrière cette décision est qu'il avait remarqué que les usagers préféraient jouer certains genres sur certaines consoles et que cette discrimination rendait la collection plus cohérente. La possibilité d'acheter le jeu neuf est également un critère de sélection, car le jeu neuf vient avec la pochette, le livret d'instructions et autres documents, tandis que, parfois, pour les jeux usagés ou pour les dons, la bibliothèque ne reçoit que le disque ou la cartouche et perd donc toute l'information se trouvant sur ces documents paratextuels. Finalement, les jeux téléchargeables sur ordinateur font également l'objet d'acquisition, car c'est là où se trouvent les jeux conçus par des créateurs indépendants, qui sont souvent demandés par les professeurs.

2.2.2. Traitement intellectuel, préparation matérielle et traitement particulier

Pour le milieu B, nous avons ajouté la catégorie « traitement particulier », qui consiste au nettoyage et à la réparation des consoles, des accessoires et des jeux vidéo reçus, ce qui est différent des tâches généralement attendues de la part du personnel de la bibliothèque. Chacun de ces traitements fait l'objet d'une sous-section.

2.2.2.1. Traitement intellectuel

Le technicien qui s'occupe du traitement intellectuel dérive les notices de OCLC dans le catalogue, lorsqu'elles existent et s'il juge qu'elles sont de bonne qualité. Il a remarqué, par exemple, que les jeux sur consoles portables sont moins bien documentés et que, souvent, des notices doivent être créées. De plus, les notices des jeux plus vieux demandent beaucoup de modifications, car elles ne correspondent plus aux normes de catalogage actuelles. Il a également mentionné que le champ MARC 538 (configurations requises) est important, spécialement en ce qui concerne les jeux plus vieux, et qu'il s'agit là d'une différence par rapport aux autres documents audiovisuels.

Pour les vedettes-matières, le technicien suit certaines recommandations pour mentionner le genre et le sujet, mais il trouve que les vedettes-matières de la Library of Congress ne sont pas assez bien définies pour décrire les multiples facettes des jeux vidéo, contrairement au vocabulaire utilisé par les communautés de joueurs.

B-09 : We give ample subject terms and genre terms for it. I did one, an older science-fiction game I gave it a subject heading Space Warfare, we tend to be fairly broad and just like one or two is enough, we don't follow a formal guideline to describe it. And then the genre term would be it was like, I think Strategy War, Strategy Game, so I give it to the computer war games and just the general heading of computer games. It's a little problematic because the genre headings aren't well defined at the moment, there is a task force that's being formed to address this, I don't know when they'll have a product out, so yeah, they are not well defined so we have to do what we can with them, but there's a much richer, the gaming community has a much wider and richer vocabulary to describe the games than the Library of Congress subject headings.

Comme la bibliothèque possède des jeux japonais, le technicien ajoute le titre original en japonais⁶ ainsi que le titre en japonais translittéré dans le champ MARC 245.

En ce qui concerne l'attribution des cotes, le bibliothécaire a créé son propre système de classification : toutes les cotes commencent par « Game », une abréviation du support de lecture et le premier mot du titre du jeu.

2.2.2.2. *Traitement physique*

Aucune bande magnétique n'est posée sur les disques, car la bande change le poids du disque et ce changement peut avoir un impact sur la lisibilité et la préservation à long terme. Les consoles ne sont pas attachées aux tables, car les employés les déplacent parfois; toutefois, les ordinateurs sont sécurisés contre le vol avec des câbles. Les jeux qui sont sur disques sont conservés derrière le comptoir dans une pochette en plastique pour prévenir le vol et pour des raisons de préservation (le centre des boîtiers est fragile et peut se briser, ce qui peut endommager le disque).

⁶ En syllabaires *hiragana* et *katakana* ainsi qu'en logogrammes *kanjis*.

En ce qui concerne les boîtiers et les livrets, ils sont disponibles sur les rayonnages. Les jeux sur cartouches sont également placés sur les rayonnages, car ils n'ont pas tous un boîtier; les rendre disponibles sur les rayonnages permet le butinage.

2.2.2.3. Traitement particulier

Lorsque des jeux sont donnés à la bibliothèque, ils sont ouverts et nettoyés par les employés. Les dons, peu importe s'il s'agit d'une console, d'un jeu ou d'un accessoire, sont nettoyés systématiquement, car les conditions de conservation sont inconnues et lire un jeu qui est sale peut endommager le support de lecture. Pour ce faire, les employés utilisent de l'alcool à friction et des cotons-tiges. De plus, lorsqu'un jeu ne fonctionne pas, le nettoyage est l'une des premières étapes de résolution de problème que le personnel va effectuer.

Pour les réparations, un ancien employé était très à l'aise de les faire, mais il avait quitté son poste depuis peu au moment de la collecte de données. Désormais, s'il y a un bris, les gestionnaires vont s'informer pour savoir si le jeu ou l'accessoire est disponible et peut être commandé. Toutefois, les employés sont invités à ouvrir les objets brisés et à essayer de les réparer, l'idée étant que si un objet est brisé, il n'y a aucun risque qu'il se brise davantage. Les employés ont donc une chance d'apprendre comment les objets sont assemblés et peuvent bâtir une confiance en leurs capacités, avec l'espoir d'être capable d'effectuer des réparations éventuellement.

Finalement, pour les consoles récentes, il est possible d'ajouter de la mémoire. Ainsi, le responsable du soutien technique a ajouté un disque dur de deux téraoctets dans la PlayStation 4.

2.2.3. Élagage

Le bibliothécaire responsable de la collection de jeux vidéo retire des objets uniquement lorsqu'ils ne fonctionnent plus, que ce soit des jeux, des accessoires ou des supports de lecture. Il accepte les dons et garde jusqu'à quatre copies de chaque jeu afin d'avoir des documents de rechange en cas de bris.

En résumé, la collection de jeux du milieu B est constituée à environ 50 % de dons. Tout est accepté, mais un maximum de quatre exemplaires de chaque jeu est conservé, en cas

de bris de celui situé sur les rayonnages. Lorsqu'un titre est disponible sur plus d'une console, le bibliothécaire a des critères pour privilégier une version plutôt qu'une autre. Les demandes d'achats sont envoyées aux services techniques et l'employé chargé de faire les commandes procède aux achats qui sont demandés. Le bibliothécaire et le gestionnaire de l'espace ont tous deux des bases de données différentes pour faire le suivi des acquisitions. En ce qui concerne les critères de sélection, la bibliothèque aspire à avoir tous les jeux sur toutes les consoles. Sachant toutefois que cela est difficile, voire impossible, le bibliothécaire priorise les demandes des professeurs et l'importance historique de certains jeux. La possibilité d'acheter le jeu neuf est également un critère, car il vient alors avec le paratexte, ce qui n'est pas nécessairement le cas pour les jeux usagés, qui sont parfois livrés sans boîte ni livret d'instructions. Finalement, dans le but d'obtenir le plus de jeux possible, des acquisitions de jeux non disponibles en Amérique du Nord sont effectuées. Le technicien responsable du traitement intellectuel des jeux vidéo dérive les notices de OCLC, mais il mentionne que les notices des jeux plus vieux et des jeux sur consoles portables sont obsolètes, incomplètes ou absentes. Il ajoute des vedettes-matières de base, mais il trouve que le vocabulaire contrôlé ne reflète pas adéquatement la réalité des jeux vidéo. Les jeux sont rangés selon un système maison constitué du mot « Game », d'une abréviation du support de lecture et du premier mot du titre du jeu. Aucune bande antiviol n'est apposée sur les jeux et les jeux (avec boîtiers ou non) sont disponibles sur les rayonnages afin de permettre le butinage. Des traitements spéciaux sont effectués par les employés de la bibliothèque, notamment le nettoyage des objets reçus par dons et la réparation des jeux, consoles et accessoires défectueux. Comme le bibliothécaire souhaite avoir le plus de jeux possible, il n'a pas élaboré de critères d'élagage : il souhaite tout conserver. Toutefois, lorsque la bibliothèque a plus de quatre exemplaires d'un même titre, il envoie le jeu au département qui organise des ventes d'objets dont l'université n'a aucune utilité. Il ajoute que seuls les jeux brisés sont jetés, sinon, le reste est conservé.

2.3. Comparaison entre les milieux

Malgré de grandes différences dans la nature des documents présents dans les deux milieux, on remarque certaines similitudes, notamment le fait que les demandes des professeurs et des étudiants en recherche sont traitées en priorité et que les bibliothécaires responsables ont une grande latitude dans les choix des jeux à acheter. Les personnes aux

services techniques dérivent les notices de OCLC et modifient peu les notices pour les titres récents. Les deux milieux n'utilisent pas les bandes antivols, mais pour différentes raisons : le milieu A les trouve inutiles, alors que le milieu B estime qu'elles ont impact à long terme sur la préservation des jeux et des consoles. Les systèmes de classification de la Library of Congress et Dewey ne sont pas utilisés pour les jeux vidéo et un système de rangement maison a été créé dans les deux milieux. Aucun élagage n'est fait, seuls les objets brisés sont jetés.

La manière d'effectuer les acquisitions diffère grandement entre les deux milieux : le bibliothécaire du milieu A a toute la liberté d'effectuer les achats qu'il veut, il se déplace lui-même en magasin et envoie les factures au département des finances après que les achats soient faits. Le bibliothécaire du milieu B doit envoyer ses demandes d'achat aux services techniques, qui procèdent aux acquisitions. Ce bibliothécaire a également mentionné que certains titres peuvent être bloqués, notamment lorsque les licences sont jugées trop restrictives. De plus, il demande que les achats soient faits sur Internet, principalement sur Amazon, car on y retrouve beaucoup de titres, dont ceux qui ne sont plus disponibles en magasin. Les politiques de développement de collections sont également très différentes, celle du milieu A ne faisant que quelques lignes et celle du milieu B étant plus étoffée. Même si les dons de jeux et de matériel sont théoriquement acceptés dans les deux milieux, seul le milieu B en a reçu. En ce qui concerne les services techniques, les employés du milieu B doivent effectuer plus de tâches que ceux du milieu A, notamment en ce qui concerne le traitement intellectuel des notices plus anciennes ou la création de notices originales pour les jeux qui ne figurent pas dans OCLC. De plus, les employés sont appelés à réparer et à nettoyer les jeux, accessoires et consoles. Le milieu B a également un employé responsable du soutien technique qui met les logiciels à jour, qui adapte les ordinateurs et qui ajoute de la mémoire dans les consoles, lorsqu'il y a un besoin.

3. Utilisation des jeux vidéo

Notre troisième question de recherche vise à connaître les différentes utilisations de la collection de jeux vidéo. Pour y répondre, nous avons interviewé des utilisateurs potentiels (qui utilisent les jeux pour leurs travaux, mais dont on ne connaît pas l'utilisation des ressources des bibliothèques) : des professeurs, chargés de cours et étudiants qui œuvrent dans

les disciplines identifiées par les bibliothécaires responsables de la collection. Les résultats de chacun des milieux sont séparés selon le type d'utilisation : pour la recherche, pour l'enseignement ou pour d'autres raisons.

Il est à noter que nous n'avons pas de statistiques d'utilisation ou de fréquentation, car nous nous intéressons au but de l'utilisation.

3.1. Milieu A (Canada)

Les personnes que nous avons rencontrées lors de la collecte dans notre premier milieu étaient toutes liées au programme communication et multimédia et un étudiant se spécialisait en plus en économie. Nous avons rencontré trois étudiants, un chargé de cours et deux professeurs (Tableau VII).

Numéro	Statut	Discipline
A-04	Étudiant (maîtrise)	Communication et multimédia
A-05	Étudiant (baccalauréat)	Multimédia et économie
A-06	Étudiant (maîtrise)	Communication et multimédia
A-08	Chargé de cours	Communication et multimédia
A-09	Professeur	Communication et multimédia
A-11	Professeur	Communication et multimédia

Tableau VII. Présentation des utilisateurs du milieu A

Les répondants du milieu A proviennent tous plus ou moins de la même discipline. Toutefois, l'utilisation et la satisfaction des ressources mises à leur disposition diffèrent sur certains points qui sont illustrés dans les sous-sections suivantes.

3.1.1. Utilisation pour des besoins de recherche

Nous avons considéré la recherche effectuée par cinq de nos six répondants utilisateurs potentiels : l'étudiant de baccalauréat travaillait sur un projet de recherche et la recherche effectuée par le chargé de cours n'a pas été tenue en compte, car elle est faite au sein d'une autre université. Le tableau suivant (Tableau VIII, p. 108) illustre les sujets de recherche de nos participants, leur utilisation de jeux vidéo pour mener à bien leur recherche, leur estimation du pourcentage de la recherche qui nécessite l'accès aux jeux ainsi que leur utilisation des jeux vidéo de la bibliothèque pour leurs besoins de recherche.

Numéro	Sujets de recherche	Utilisation de jeux vidéo	Estimation du pourcentage de la recherche qui nécessite les jeux	Utilisation des ressources de la bibliothèque
A-04	<i>Audio level design and how it impacts audio specialization within video games</i>	Oui	80 %	Oui
A-05	<i>Video games monetization</i>	Oui	10 %	Oui (3 ou 4 fois)
A-06	<i>Artificial intelligence and aesthetics</i>	Oui	Non mentionné	Non
A-09	<i>Technological pleasure</i>	Oui	Non mentionné	Non
A-11	<i>Audio and programming; live coding; research creation</i>	Non	Ne s'applique pas	Ne s'applique pas

Tableau VIII. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins de recherche par des utilisateurs du milieu A.

On remarque que si les répondants utilisant les jeux directement dans leurs activités de recherche sont majoritaires, tous n'utilisent pas les ressources de la bibliothèque. Du côté des étudiants, le répondant A-05 a mentionné qu'il avait utilisé les ressources de la bibliothèque à trois ou quatre reprises, mais il a précisé qu'il préférerait utiliser les ressources qu'il avait à la maison, car il peut utiliser son ordinateur pour prendre des notes et peut se plonger dans l'expérience du jeu. Le répondant A-06 préfère également utiliser ses propres ressources, car les jeux offerts à la bibliothèque ne correspondent pas à ses intérêts et il souhaite aussi s'immerger dans l'expérience du jeu. Il consulte davantage des jeux indépendants sur ordinateurs, alors que la bibliothèque met l'accent sur les jeux sur consoles et qu'elle ne possède pas, à sa connaissance, de jeux indépendants ou des titres autres que les titres populaires (appelés *jeux AAA* par les personnes œuvrant dans le domaine vidéoludique) qui lui sont facilement accessibles.

A-06 : I don't use the resources in the library. I like that they have them, sometimes I worry about what they choose to include or not, one case was that I was looking for steampunk oriented stuff, because that's something I'm interested in, and Dishonored came up, which I already owned, so I was like "that's cool, they have that", and it

comes up if you look for steampunk, but there are other games like, the Sherlock Holmes titles I think that, steampunk is a fairly small field so I'm not surprised that they won't have a huge, comprehensive collection of those, but it struck me that they had a AAA title, which I would already own, I'm not sure if they would have more obscure titles or ones that are more indicative of like the specialized things I am looking at.

De plus, il a l'impression que la bibliothèque fait la promotion des jeux dans une optique ludique plutôt que pour la recherche ou l'enseignement, ce qui se reflète dans l'offre. Il critique également l'espace où se trouvent les jeux vidéo, notant qu'il pense que la bibliothèque met un effort particulier pour introduire des nouvelles technologies, sans nécessairement se pencher sur les effets sur la recherche ou l'enseignement.

A-06 : Definitely, that's what I've noticed about this space, that they make it very, they have a lot of computers and which much are not being used right now, they have a lot of video walls and technology, but you look around and most people are just here with their laptop and they meet and the gaming room is mostly for entertainment purposes, so I think they're trying but they're kind of missing the point of what the games are supposed to be for. I think it's just about having the chance to say I don't even know why they have the 3D printer they just got, it's just to have a 3D printer I guess, to make themselves look media savvy but yeah, I don't see what is gained in that literary and educational perspective.

En ce qui concerne le professeur qui accède aux jeux directement pour les besoins de ses travaux de recherche, il a mentionné préférer utiliser ses propres ressources, car il a les moyens financiers d'acquérir ce dont il a besoin et il peut prendre plusieurs mois avant de finir d'utiliser un titre, alors que la bibliothèque ne lui permet pas d'emprunter pour de si longues périodes.

Si trois répondants sur les quatre qui utilisent directement les jeux vidéo pour des besoins de recherche n'utilisent pas les ressources de la bibliothèque, le répondant A-04, étudiant à la maîtrise lors de la collecte de données, a recours aux ressources de la bibliothèque. Toutefois, il admet ne pas utiliser très souvent l'aire de jeux mise à sa

disposition, y allant pour quelques minutes pour regarder rapidement un titre; il préfère consulter ses ressources personnelles.

A-04 : [...] they have a whole bunch of video games there, you can either go and play there or you can write out, hum, I've done both but I also have my own video game collection so, I tend not to rent out a whole lot, it's just more or less pop in and play for a couple of minutes to see what particular title looks like, how it's been set up, how specific functions of it goes or something like that.

3.1.2. Utilisation pour des besoins d'enseignement

Nous avons considéré à la fois l'enseignement reçu et l'enseignement donné par nos répondants. Le tableau suivant (Tableau IX, p. 111) présente le type de participation du répondant, le sujet du cours, les modalités d'utilisation des jeux vidéo ainsi que l'utilisation des jeux vidéo de la bibliothèque pour l'enseignement.

Numéro	Cours donné ou reçu	Sujets d'enseignement	Modalités d'utilisation des jeux vidéo	Utilisation des ressources de la bibliothèque
A-04	Reçu	<i>Introduction to video games class; Programming</i>	Demande de quatre jeux à consulter hors de la classe et rédaction d'un travail sur chacun (<i>Uncharted, Bioshock, Wii Sports, StarCraft</i>).	Oui
A-05	Reçu	<i>Game Design</i>	Il y avait des questions d'examens sur certains jeux, les jouer était recommandé, mais pas obligatoire.	Non mentionné
A-06	Reçu	<i>Digital games</i>	Demande de consultation de quatre jeux que « tout le monde devrait avoir joué », (<i>Portal 2, Uncharted</i> et deux autres dont il ne se souvenait pas).	Non
A-08	Donné	<i>Digital games</i>	Présentation en classe et liste de jeux à jouer hors de la classe.	Oui, les utilise pour les présentations en classe des jeux sur console et les jeux figurant sur la liste sont disponibles à la bibliothèque.
A-09	Donné	<i>Digital games</i> (le donne habituellement, mais lors session de la collecte de donnée, il était donné par A-08), <i>Multimedia Development</i>	Démonstration en classe, vidéo YouTube de joueurs, temps alloué pour consulter les jeux.	Mentionne les ressources aux étudiants, mais ne les utilise pas.
A-11	Donné	Supervision de maîtrise, <i>Game Design, Programming</i>	Ne demande pas aux étudiants de jouer, présume qu'ils le font. Présente des vidéos YouTube de joueurs.	Mentionne les ressources aux étudiants, mais ne les utilise pas.

Tableau IX. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins d'enseignement par des utilisateurs du milieu A.

Parmi les répondants qui ont reçu des cours demandant l'utilisation des jeux vidéo, on remarque que l'accès direct aux jeux n'était, en réalité, pas la priorité du cours; un des trois étudiants précisant que la consultation des jeux était facultative. Les deux autres répondants (A-04 et A-06) ont mentionné que les jeux qui devaient être consultés étaient des titres populaires. Le répondant A-06 possédait déjà les jeux, ce qui explique pourquoi il n'a pas utilisé les ressources de la bibliothèque. Le répondant A-04 a utilisé les ressources de la bibliothèque pour consulter le jeu pour lequel il n'avait pas la console et a apprécié la convivialité de l'espace et des utilisateurs de l'espace. Les étudiants suivant des cours liés aux jeux vidéo ayant la priorité sur les autres étudiants de l'université, ils peuvent donc déloger quelqu'un qui était en train de jouer. Toutefois, A-04 a demandé à la personne si elle voulait le rejoindre et a utilisé cette occasion pour socialiser.

A-04 : So it just kind of, for me, it was nice because [...] you got to play with somebody who is not necessarily in the program, just like playing game for the sake of playing games, which is kind of neat.

Parmi les répondants qui ont donné les cours nécessitant un accès direct aux jeux vidéo, un seul utilise les ressources de la bibliothèque. Par ailleurs, lors de l'entrevue, A-08, qui donnait le cours pour la première fois, a mentionné l'avoir ajusté en fonction des ressources offertes par la bibliothèque. De plus, comme il habite dans une autre ville que celle où se situe l'université A, il a mentionné que c'était plus pratique d'utiliser les ressources de la bibliothèque en ce qui concerne les jeux sur les consoles récentes : il avait alors moins de matériel à amener et il y avait moins de risque de bris lors du transport. Lorsqu'il souhaite faire une démonstration en classe d'un jeu qui n'est plus accessible sur le marché, il utilise des émulateurs sur son ordinateur. Il déplore d'ailleurs l'absence de développement de collections rétrospectif.

Les autres répondants ayant donné les cours nécessitant l'accès direct aux jeux font référence aux ressources de la bibliothèque lorsqu'ils demandent à leurs étudiants de jouer à un jeu en particulier, mais n'utilisent pas eux-mêmes ces ressources. Le premier répondant (A-09) préfère utiliser ses propres ressources pour les démonstrations en classe pour ne pas priver les étudiants des jeux et des consoles pendant la durée de son cours. Le deuxième répondant (A-11) a mentionné que comme les jeux ne constituent qu'une partie de ce qu'il enseigne, il

préfère se baser et donner des exemples de ce qu'il connaît et ce qu'il possède; il ne ressent pas le besoin d'aller consulter plus de jeux. Il déplore également un manque de communication entre les professeurs et le bibliothécaire quant au développement de la collection, estimant qu'il ne se base pas sur les besoins réels des usagers.

Il est intéressant de constater que les utilisateurs potentiels de la collection de jeux vidéo n'utilisent que peu les ressources qui leur sont offertes à la bibliothèque pour leurs activités d'enseignement ou pour les cours qu'ils doivent suivre. Si l'aspect social a été remarqué et apprécié par un des répondants, les autres ne semblent pas considérer l'espace de jeu comme une aire de socialisation avec des personnes à l'extérieur de leur programme. De plus, les professeurs interviewés sont davantage portés à utiliser leurs propres ressources pour les démonstrations en classe, alors que le chargé de cours s'accommode des ressources offertes à la bibliothèque, même s'il souhaitait avoir accès à des jeux qui sont sur des consoles plus anciennes que celles qui étaient actuellement sur le marché au moment de la collecte de données. Cependant, tous les répondants ont affirmé apprécier que les jeux vidéo fassent partie des ressources offertes par la bibliothèque, même s'ils ne les utilisent pas.

3.1.3. Autres utilisations

La majorité des répondants ont indiqué ne pas utiliser les ressources pour une autre raison que la recherche ou l'enseignement, certains précisant qu'ils n'ont pas le temps de le faire et d'autres mentionnant qu'ils préféreraient passer leur temps libre à la maison. Toutefois, un répondant, A-05, a utilisé l'espace à quelques reprises pour jouer à des jeux entre amis, tout en précisant qu'il n'était pas « a big fan of coming here [the library] ».

En résumé, l'utilisation des ressources de la bibliothèque pour des besoins de recherche ne semble pas faire partie des habitudes de nos répondants, même s'ils sont généralement contents que la bibliothèque offre de tels documents. Une préférence marquée pour l'utilisation des ressources personnelles ressort clairement et est expliquée par certains par le type de consultation qui est fait des jeux vidéo, qui ne coïncide pas avec les modalités d'utilisation offertes par la bibliothèque. Du côté de l'enseignement, le chargé de cours utilise les ressources de la bibliothèque et a même bâti son cours en fonction de celles-ci. Un étudiant a mentionné avoir utilisé les ressources pour un cours et a apprécié l'aspect collaboratif, car il

a pu consulter le jeu avec un autre étudiant qui utilisait déjà l'espace de consultation de la bibliothèque.

Les répondants du milieu A provenaient tous de la même discipline, ce qui n'est pas le cas des répondants du milieu B. Il sera intéressant de noter si cette différence aura une incidence sur l'utilisation des ressources.

3.2. Milieu B (États-Unis)

Les personnes que nous avons rencontrées lors de la collecte dans notre deuxième milieu étaient rattachées à différents départements et avaient des intérêts de recherche et d'enseignement très différents les uns des autres. Nous avons rencontré trois étudiants au doctorat, un chargé de cours et trois professeurs (Tableau X, p. 114).

Numéro	Statut	Discipline
B-05	Étudiant (doctorat)	Études anglaises et études féministes
B-06	Étudiant (doctorat)	Cinéma et culture
B-07	Professeur	Sciences politiques
B-10	Chargé de cours	Génie électromécanique et informatique
B-11	Professeur	École des sciences de l'information
B-12	Professeur	Études anglaises et littérature
B-13	Étudiant (doctorat)	Communication

Tableau X. Présentation des utilisateurs du milieu B

Le profil des répondants du milieu B est très hétérogène, que ce soit au niveau du statut ou de la discipline d'intérêt. Il est cependant intéressant de constater une certaine homogénéité en ce concerne l'utilisation des ressources de la bibliothèque. Les données concernant leur utilisation pour des besoins de recherche et pour des besoins d'enseignement sont présentées dans les sous-sections suivantes.

3.2.1. Utilisation pour des besoins de recherche

Seuls six de nos sept répondants effectuaient de la recherche au moment de la collecte de données : le chargé de cours, bien qu'il ait un poste permanent au sein de l'université, ne fait aucune recherche. De plus, les répondants B-06, B-07, B-11 et B-12 n'utilisent pas les jeux vidéo pour leur recherche, mais uniquement pour leur enseignement, ce qui nous laisse

avec deux répondants utilisant les jeux vidéo pour leur recherche, B-05 et B-13, deux étudiants au doctorat. Le tableau suivant (Tableau XI, p. 115) illustre leur sujet de recherche, leur utilisation de jeux vidéo, leur estimation du pourcentage de la recherche qui nécessite l'accès aux jeux ainsi que leur utilisation des ressources de la bibliothèque pour leurs besoins de recherche.

Numéro	Sujets de recherche	Utilisation de jeux vidéo	Estimation du pourcentage de la recherche qui nécessite les jeux	Utilisation des ressources de la bibliothèque
B-05	<i>[H]ow various subjectivities are negotiated through play and in play: race, gender, sexuality and disability and how those play out in games and how games grapple with the anxiety of the moment.</i>	Oui	Non mentionné	Non
B-13	<i>Women who play video games</i>	Oui	Non mentionné	Non

Tableau XI. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins de recherche par des utilisateurs du milieu B.

Les deux participants n'utilisent pas les ressources de la bibliothèque, mais pour deux raisons différentes. Le premier trouve que les ressources sont situées trop loin de son département. Le campus du milieu B est très grand et est desservi par un service d'autobus gratuit. Pour le répondant B-05, la distance est un problème, car il ne souhaite pas perdre du temps pour consulter les jeux de la bibliothèque. De plus, il mentionne faire plusieurs sauvegardes et prendre des captures d'écran, ce qui, pour lui, ne concorde pas avec les utilisations possibles des ressources de la bibliothèque.

En ce qui concerne le participant B-13, il mentionne que l'utilisation des jeux ne constitue qu'une petite partie de sa recherche, car il s'intéresse davantage au discours des

joueuses. Il achète les jeux qui sont souvent mentionnés, en se doutant qu'ils correspondent à ses intérêts personnels.

B-13 : No, I didn't and of course I play video games on my own and work through those but then, you know, when people always brought up Tomb Raider, the new Tomb Raider that came up a lot, it was something that I figured I should play so I actually bought a copy of that knowing that I'd probably enjoy it.

Les données que nous avons recueillies concernant la recherche faite avec les jeux vidéo dans le milieu B ne sont pas suffisantes pour illustrer une tendance au sein de l'établissement. Toutefois, le fait que les deux participants soient des étudiants, qui n'ont donc pas les mêmes moyens que les professeurs, et qu'ils n'utilisent pas les ressources mises à leur disposition est peut-être indicateur d'un problème de promotion des ressources ou d'offre dans les services.

3.2.2. Utilisation pour des besoins d'enseignement

Contrairement aux données recueillies dans le milieu A, ici, nous avons porté notre attention uniquement sur les cours qui étaient donnés par les participants, car tous les répondants avaient une expérience d'enseignement et parce que les étudiants rencontrés avaient faits leur diplôme précédent dans une autre université, ce qui sortait du cadre de notre recherche. Le répondant B-13 a enseigné en utilisant les jeux vidéo, mais l'a fait dans une autre université; ses réponses n'ont donc pas été prises en compte. Le tableau suivant (Tableau XII, p. 117) présente le sujet du cours, les modalités d'utilisation des jeux vidéo ainsi que l'utilisation des ressources de la bibliothèque pour l'enseignement.

Numéro	Sujets d'enseignement	Modalités d'utilisation des jeux vidéo	Utilisation des ressources de la bibliothèque
B-05	<i>Intro to Women Studies</i>	Demande aux étudiants de jouer hors de la classe à des jeux créés par des femmes ou par des femmes transgenres.	Non
B-06	<i>Digital media goes to the movies</i>	Présentation et participation en classe et demande de jouer hors de la classe.	Mentionne les ressources aux étudiants, a utilisé les ressources pour des présentations en classe.
B-07	<i>Introduction to political theory et Introduction to social science</i>	Demande aux étudiants de jouer à un jeu pré 2000 et un jeu post 2000 et de rédiger une dissertation.	Demande spécifiquement aux étudiants d'utiliser les ressources de la bibliothèque, mais ne les utilise pas.
B-10	<i>Computer games design and development</i>	Présentation en classe et demande aux étudiants de faire une analyse critique de cinq jeux pour alimenter un Wiki, si les étudiants optent pour un jeu ne figurant pas déjà dans le Wiki, ils ont des points supplémentaires.	Mentionne les ressources aux étudiants, mais ne les utilise pas.
B-11	<i>Video games and learning</i>	Présentation en classe et demande de jouer hors de la classe.	Mentionne les ressources aux étudiants, mais ne les utilise pas.
B-12	<i>Games and literature</i>	Période de jeux allouée aux étudiants, avec une attention particulière sur les jeux de puzzle créés autour du thème de l'utopie et de la dystopie.	A visité la bibliothèque avec les étudiants pour cette période de jeux.

Tableau XII. Contexte d'utilisation de jeux vidéo pour des besoins d'enseignement par des utilisateurs du milieu B.

La tendance chez les enseignants du milieu B est de mentionner les ressources aux étudiants, voire les obliger à les utiliser, mais ils ne les utilisent pas eux-mêmes. La première raison est que, pour le répondant B-07, l'utilisation des jeux vidéo est optionnelle pour le projet de session et que le cours ne se concentre pas suffisamment sur les jeux vidéo pour que ce soit pertinent pour lui de consulter ces ressources.

B-07 : I don't play them in class, I haven't even tried it, it's a little complicated because we don't have video games consoles so we could play online games and things like that, but we don't because [...] the games are usually part of the optional thing so they are not essential focus. Sometimes [...] I have screen shots and I guess this is in some ways a version of using video games, so, I often have screen shots for lectures that have nothing to do with video games, so for example when I teach Machiavelli I have a boss battle screen shot from World of Warcraft and things like that.

Ainsi, l'utilisation des jeux vidéo pour ce professeur se fait davantage dans une optique de ludification de la matière et de l'enseignement et ne constitue pas le principal centre d'intérêt du cours. Il demande spécifiquement à ses étudiants d'aller à la bibliothèque et de consulter deux jeux, un pré 2000 et un autre post 2000 et de rédiger un travail comparatif sur ces deux types d'époques technologiques. Toutefois, ce travail est demandé principalement pour que les étudiants réticents se déplacent dans la partie du campus où se trouve la collection de jeux vidéo, qui est loin de l'endroit où se situent leurs ressources habituelles, afin qu'ils se familiarisent avec le campus de l'université et avec les ressources offertes par les différentes bibliothèques.

Le chargé de cours (B-10) n'utilise pas les ressources de la bibliothèque, car il possède une grande collection personnelle et préfère utiliser ses propres jeux. Il envoie toutefois les étudiants aux ressources de la bibliothèque.

B-10 : I use the library a lot for sending the students there to find specific things and try and actually play those games themselves on the original system and that kind of thing.

[...]

I would say, I don't use a lot of the resources there because I have a pretty vast large library of my own that I have collected personally and I tend to use that. And the other reason, like I do absolutely steer students toward those resources there and if there's a game that I didn't have that I wanted to go and play, I would check there first but it's I have a lot of games, like, I have a pretty large library myself, I mean this is like the library I have at work is stocked up there and that's I mean that's probably 20 or 30 games and those are just the ones I brought to work.

On remarque que le répondant n'est pas fermé à l'idée de consulter les ressources de la bibliothèque, mais que, pour l'instant, il préfère utiliser ses propres ressources pour les démonstrations en classe. Cependant, comme il met l'accent sur l'importance de consulter les jeux sur la console d'origine, il est probable que ses étudiants utilisent les ressources de la bibliothèque.

Le dernier répondant qui n'utilise pas les ressources de la bibliothèque, mais qui les mentionne à ses étudiants (B-11), se concentre sur les jeux éducatifs en classe. Ainsi, il utilise des jeux qui se jouent dans le navigateur de son ordinateur pour les démonstrations. Toutefois, il demande aux étudiants de jouer à des jeux populaires hors de la classe et les guide vers la bibliothèque.

La recommandation d'aller consulter les jeux vidéo de la bibliothèque est considérée comme une utilisation de ces ressources pour tous les répondants du milieu B, et ce, même s'ils n'accèdent pas eux-mêmes aux jeux vidéo de la bibliothèque.

Le participant B-05 n'utilise pas les jeux vidéo de la bibliothèque, car il utilise des jeux de créateurs indépendants qui sont accessibles en ligne. Il estime d'ailleurs que la bibliothèque ne possède que les jeux populaires, ce qui constitue un frein à une possible utilisation des ressources qu'elle possède.

B-05 : I've picked games that they can download, they can access online, hum so it's unnecessary, and the... the kinds of games that I was asking them to engage with, I think they could not be the ones that the library likely carries since they are not really mainstream games, but again, I am not acquainted with the resources, so that might be a misperception.

Il a toutefois mentionné que dans le prochain cours qu'il donnera, il dirigera les étudiants qui n'ont pas les moyens d'avoir un ordinateur vers la bibliothèque afin qu'ils consultent les jeux qu'il mettra en lecture obligatoire. Il est d'ailleurs satisfait que la bibliothèque offre de telles ressources, car l'accès aux jeux vidéo est alors démocratisé.

B-05 : I mean in terms of their resources as a teaching resource, I think it's important if we want you know to use games inside the classroom, especially because of access issues that students might not have the resources to have a computer that runs the

games that we are asking them, and having library resources and having the systems in the library I think opens up the ability for us to include games in our classes because if there's an access issue there's always the library as an option for them.

Pour sa part, le répondant B-06 mentionne l'existence des ressources disponibles à la bibliothèque à ses étudiants. Il a également utilisé les jeux vidéo de la bibliothèque pour des présentations en classe, sans le savoir.

B-06 : It wasn't the research-based class, really we only needed them to play so that's what we used, we asked them to go there and play, we did contact them, I know at least the professor in charge contacted the head librarian there and they were in touch, and, [...] we had people bring in systems to set them up in the class, I don't know if those are people from the library or from ISC, which is, they're like the technology services on campus, I don't know exactly who set that up.

Comme il était un auxiliaire d'enseignement pour le cours qu'il donnait, c'est-à-dire qu'il enseignait à un certain groupe sans être responsable du contenu du cours ni des démarches à faire pour obtenir le matériel nécessaire, il n'était pas au courant que les ressources qu'il a utilisées pour faire ses démonstrations en classe provenaient de la bibliothèque. Nous avons déduit qu'elles l'étaient, puisque le bibliothécaire du milieu B nous a dit que les ressources qui étaient empruntées devaient toujours être installées par des employés de la bibliothèque.

Le dernier répondant, professeur en études anglaises, a profité de l'espace que possède la bibliothèque et a demandé à son groupe d'étudiants de venir l'y rejoindre pour passer la période habituelle de cours à jouer à des jeux de puzzle avec comme thème l'utopie ou la dystopie pour préparer une présentation en classe sur le sujet.

B-12 : I went to the curator and asked them to provide or set up the games and then we went as a class, we broke up in groups and we sort of played the games and talked about games.

[...]

We did, yeah, and I mean I and the students, we spent a total of 3 hours in the collection either playing the games or researching them, and then they put together the

presentations in the next class, where they presented the game a little bit of its history, how the game is organized, and now that was that unit, so we had one day that was just kind of setting it up and thinking about how these, how do these games work or how do games in general work, how they are structured, a day, a long day in the collection and then a day of just kind of debriefing.

Cette utilisation des jeux est très intéressante, car elle diffère de celle des autres participants. Déplacer la classe et utiliser l'espace pour utiliser les ressources de la bibliothèque amène non seulement les étudiants à accéder aux jeux, mais aussi à connaître l'emplacement de la bibliothèque et à les sensibiliser à l'environnement.

En général, les enseignants du milieu B informent leurs étudiants que les ressources sont disponibles à la bibliothèque, s'ils veulent les utiliser, mais, au moment de notre collecte, la moitié de nos répondants n'utilisaient pas les jeux de la bibliothèque directement. Certains utilisent des jeux accessibles dans le navigateur, ce qui rend la présentation en classe facile si la connexion Internet est fonctionnelle, d'autres ont une collection de jeux suffisamment importante pour ne pas ressentir le besoin d'aller à la bibliothèque. Deux professeurs (B-07 et B-12) utilisent un peu les jeux dans leur cours, mais comme ces cours ne portent pas principalement sur les jeux vidéo, leur utilisation est minimale. La méconnaissance des ressources et des services offerts par la bibliothèque entraîne parfois une sous-utilisation et un biais négatif, certains utilisateurs ayant une idée préconçue des jeux offerts. La majorité des répondants se disent satisfaits que la bibliothèque possède des jeux vidéo, même s'ils n'utilisent pas eux-mêmes la collection.

3.2.3. Autres utilisations

Aucun de nos répondants n'utilise les ressources de la bibliothèque pour d'autres raisons que la recherche et l'enseignement, certains mentionnant que l'accès physique est compliqué, car leurs locaux sont situés dans un campus éloigné de celui où se trouve la bibliothèque. Cependant, le professeur B-11 fait une « sortie éducative » (*field trip*) et amène ses étudiants visiter la bibliothèque où se trouve la collection de jeux vidéo pour leur donner des exemples d'espaces d'apprentissage alternatifs (*alternative learning spaces*). Il ne s'agit pas d'une autre utilisation à proprement parler, puisque le professeur indique à ses étudiants

où se trouvent les ressources, mais ces derniers n'entrent pas dans la section de la bibliothèque où se trouvent les jeux vidéo; les étudiants ne sont qu'informés de l'existence de ces documents et de la localisation géographique de l'espace.

En résumé, les étudiants et les professeurs du milieu B n'ont pas recours aux ressources de la bibliothèque pour leurs besoins de recherche notamment parce que la collection se trouve loin de leur campus et parce qu'ils utilisent des jeux indépendants. Du côté de l'enseignement, les professeurs et les enseignants mentionnent les ressources de la bibliothèque à leurs étudiants, mais peu les utilisent eux-mêmes. Bien qu'un professeur demande à ses étudiants d'utiliser des jeux de la bibliothèque et qu'un autre professeur visite la bibliothèque avec ses étudiants durant une période de cours, aucun d'entre eux n'utilise les jeux vidéo de la bibliothèque pour bâtir leurs cours.

3.3. Comparaison entre les milieux

On remarque une similitude frappante entre les deux milieux : la majorité des répondants qui ont un intérêt de recherche ou d'enseignement lié aux jeux vidéo n'utilisent pas la collection offerte par leur bibliothèque. Toutefois, les raisons qui expliquent cette absence d'utilisation diffèrent pour chacun des milieux. Ainsi, en ce qui concerne la recherche, les répondants du milieu A mentionnent préférer utiliser leurs ressources personnelles et quelques-uns ont mentionné qu'il n'est pas possible de complètement s'immerger dans le jeu à l'intérieur de l'aire de jeu de la bibliothèque. Du point de vue de l'enseignement, les professeurs préfèrent utiliser leurs propres ressources, tout comme les étudiants, et ce, qu'ils suivent le cours ou qu'ils l'enseignent.

Pour la recherche effectuée par nos répondants du milieu B, le participant qui utilise les jeux comme objet principal de sa recherche (B-05) accède à des jeux indépendants et il ne pense pas que la bibliothèque en possède. De plus, il a admis que la distance qui sépare son environnement principal de la bibliothèque où se trouvent les jeux constitue également un frein à leur utilisation. Au niveau de l'enseignement, plusieurs de nos répondants estiment que de mentionner les jeux de la bibliothèque aux étudiants est une utilisation de ces ressources. Les enseignants préfèrent utiliser leurs propres ressources ou utilisent des jeux qui sont disponibles gratuitement en ligne, ce qui diminue l'attrait de se déplacer pour les consulter.

4. Impact des jeux vidéo sur les employés

Notre quatrième question de recherche concerne les employés de la bibliothèque et l'impact que le jeu vidéo peut avoir sur leurs tâches. Pour y répondre, nous avons interviewé les bibliothécaires responsables de la collection de jeux vidéo, les commis et le personnel au service technique qui sont en contact avec les jeux vidéo. Les résultats, pour chacun des milieux, sont divisés selon les indicateurs suivants : adaptation à de nouvelle(s) politique(s), nécessité de suivre une formation ou une mise à niveau pour travailler avec les jeux vidéo, différence dans les tâches concernant les jeux vidéo et les autres types de documents, différence dans la répartition des tâches dans le traitement des jeux vidéo par rapport aux autres types de documents et l'avantage de connaître préalablement le support. Il est à noter que nous n'avons interviewé aucun bibliothécaire de référence, aucun ne travaillant dans les espaces où se trouvaient les jeux vidéo.

4.1. Milieu A (Canada)

Les personnes que nous avons rencontrées pour le milieu A travaillaient toutes au centre multimédia, sauf pour l'employé aux services techniques. Nous avons rencontré le spécialiste des médias, deux commis et un employé aux services techniques (Tableau XIII, p. 123).

Numéro	Poste
A-02	Spécialiste des médias
A-03	Commis
A-07	Commis
A-10	Employé aux services techniques

Tableau XIII. Présentation des employés du milieu A

Les employés rencontrés travaillent tous uniquement avec les nouvelles technologies (le centre multimédia possédant des ordinateurs ayant des logiciels spécialisés, en plus des jeux vidéo), sauf pour l'employé aux services techniques, qui travaille également avec des documents imprimés. Cette spécialisation peut avoir des conséquences sur l'impact qu'ont les jeux vidéo sur les employés. Les résultats présentés dans les sous-sections suivantes illustrent l'influence de ces objets dans les tâches quotidiennes des employés interviewés.

4.1.1. Adaptation à de nouvelles politiques

Dans le milieu A, il n'y a pas de politiques formelles liées aux jeux vidéo autres que celles liées à l'aire de consultation. Il y a une limite de consultation de deux heures par jour et une interdiction de consommer des breuvages ou de la nourriture dans l'espace de jeux. Qui plus est, les joueurs sont tenus de garder le ton à un niveau raisonnable pour ne pas déranger les autres usagers du centre multimédia. Les employés de la bibliothèque doivent faire respecter ces règlements en intervenant en cas de non-respect des consignes et, à l'occasion, en faisant de la discipline. De plus, les manipulations pour le prêt et le retour sont particulières au centre, mais comme les commis ne travaillent pas à l'extérieur du centre multimédia, ces manipulations ne constituent pas une adaptation à de nouvelles politiques, elles font partie de la formation qu'ils reçoivent à leur embauche. D'ailleurs, les commis qui ont été interviewés n'ont jamais travaillé ailleurs dans la bibliothèque et n'ont jamais eu à travailler avec des documents imprimés.

En ce qui concerne le technicien, il n'applique aucune nouvelle politique de traitement intellectuel ou de traitement physique pour les jeux vidéo : il fait un traitement sommaire, principalement du catalogage dérivé. La seule différence est l'absence de pose de bandes antivols sur les disques et la création d'une cote de rangement, qui relève d'un système maison. Le traitement intellectuel et le traitement physique des jeux vidéo sont traités davantage dans la section portant sur la deuxième question de recherche (p. 98).

4.1.2. Nécessité de formation ou d'activité de mise à niveau

Dans le cadre de la présente recherche, la nécessité de formation ou d'activité de mise à niveau concerne uniquement des formations qui ont été offertes par le milieu de travail; les formations collégiales et universitaires ne sont pas prises en compte.

Les commis ont suivi une formation obligatoire pour tous les nouveaux employés de la bibliothèque, qu'ils aient à traiter ou non des jeux vidéo.

A-03 : We had to do like all the basic like school employee training, so it's like random, just kinda like fire safety, health and safety like that kind of stuff, like office, you know, safety, I don't know, ergonomics and all that stuff, I did do the training.

De plus, une petite formation à l'intérieur du centre multimédia est obligatoire et permet aux commis de se familiariser avec la technologie des jeux vidéo et avec celles des autres documents qui s'y trouvent.

A-07 : It's mandatory for sure, there's a lot of information they have to know, here, to work here, cause there's a lot of different aspects of the center, there's the video games and there's the edit suites⁷, because this area is so like technological, there's lots of areas where we have to be aware of, we have to know the lights over there, in the green screen, we have to know how computers and the editing software work and how the VHS and the DVD player work you know.

De plus, pour manipuler les jeux et pour les pratiques entourant le prêt, les commis doivent lire des documents qui se trouvent sur l'intranet. Ils y retrouvent aussi des questions fréquemment posées par les usagers et leurs réponses.

En ce qui concerne le technicien, aucune formation ou activité de mise à niveau n'a été nécessaire, car le traitement intellectuel est le même que pour les livres, mis à part l'ajout de la compagnie qui a créé le jeu dans le champ MARC 300. La gestion des finances reliées aux acquisitions de jeux vidéo diffère de celle des autres documents, mais aucune formation ou procédure particulière n'a été créée pour cette opération.

Finalement, le spécialiste des médias était présent lors de la création de la collection de jeux vidéo, mais son rôle n'était pas complètement défini. Il a donc dû apprendre ce qui était attendu de lui par essai-erreur.

4.1.3. Différence dans les tâches entre les documents imprimés et les jeux vidéo

En ce qui concerne les commis, la différence dans les tâches entre le traitement des jeux vidéo et le traitement des documents imprimés n'est que théorique, car aucun des deux commis que nous avons interviewés n'a travaillé avec des documents imprimés. Pour le premier commis, la plus grande différence entre les jeux vidéo et les documents traditionnels est l'aire de jeux, c'est-à-dire avoir une place dédiée à la consultation des jeux vidéo, avec les

⁷ Note de la chercheuse : logiciels d'éditions d'images, de sons et de vidéos.

supports de lecture nécessaires. Pour le reste, il pense que les jeux vidéo sont manipulés sensiblement de la même façon que les documents imprimés.

A-03 : Well, first of all, we have a space for it, just for gaming and stuff, which is I guess kind of different and special, you are not allowed to go in the and study, you have to go in there and play games, that's all you do in the room, so I think that's kinda special, just a room dedicated to games and people have to make bookings before they go in, again just to make sure it is organized. People let you know when they come in and want to leave, so that's also special I guess, making the bookings and making sure that people know where to go, Everything else, these games and stuff, it's all under the same system as the library, so I guess in that sense it's not handled differently than books and stuff...

Le deuxième commis a relevé davantage de différences, notamment en ce qui concerne le prêt des manettes qui se fait en même temps que celui du jeu et la fragilité du support.

A-07 : I think handling video games there's more of a risk involved, there's more damage that can be done to the equipment for video games, in terms of actually signing them out to individuals, we now have a policy where each individual has to sign out their own controller because it is easier to document what people have and it is easier to say if this controller is broken, we know exactly who has it, not just the group altogether, so that's it's more risky in the sense like handling the equipment and disks especially we're liable for them, so we can charge the students if we believe that they've damaged something but in the end we have to replace it, right?

Le spécialiste des médias a aussi une notion abstraite de la différence entre travailler avec les jeux vidéo et travailler avec des documents imprimés, car il n'a pas été appelé à travailler avec ces derniers. Il a axé sa réponse sur l'utilisation des jeux, qui nécessite la participation active du joueur, en opposition avec les livres, qu'il considère comme un document dont l'utilisation est plus passive.

A-02 : I think that they are different in that they are interactive in a different way. Books are very, I find it's a very passive hum activity to sit and read a book whereas video games you are actually involved in the story, you're not just passively watching

it happen or reading happening, when you are playing the game, it's very easy to get wrapped up in the story and in the excitement of it. I find that dealing with people who are sitting in the library reading versus the people who are sitting and playing video games very different, because you know sitting and reading is very quiet, playing with video games maybe not so much [laughs]!

Ainsi, pour le spécialiste des média, qui est parfois amené à faire respecter les règlements d'utilisation de l'aire de jeu, la principale différence est l'attitude des joueurs comparativement à celle des lecteurs.

Le technicien a mentionné que, règle générale, les jeux vidéo sont traités de la même manière que les documents imprimés et les autres documents en général, mis à part la gestion des paiements. Les jeux vidéo sont acquis directement par le bibliothécaire responsable, qui a une carte de crédit de l'université A, et qui se rend lui-même dans les magasins pour faire les achats, puisqu'il n'existe pas, comme pour les monographies par exemple, de système centralisé d'achats.

4.1.4. Différence dans la distribution des tâches

La distribution des tâches n'a pas été abordée à proprement parler avec les commis, mais A-07 a indiqué qu'il répondait parfois à des questions de référence.

A-07 : We do have a page, it's called library statistics, or library stats for [University A] and anyone who has a question and we feel it keeps recurring, where can I edit or where can I go to watch a movie, we put the question and then the answer so the next time, if someone has to come and they don't know the answer to that, if someone here is working and they don't know the answer to the question, they can refer to the library statistics page and they can read oh this has already been answered by someone else at the desk, so they just go back and read it, so that's pretty much all the referencing.

Ainsi, une base de données avec les questions fréquentes permet aux commis de répondre adéquatement aux questions des utilisateurs. Toutefois, il ne s'agit pas de questions de référence vraiment poussées, mais plutôt des questions factuelles sur le fonctionnement du centre multimédia. En ce sens, la distribution de la tâche de référence ne diffère pas des bibliothèques qui n'ont pas de jeux vidéo, où les commis sont appelés à répondre à des

questions factuelles, notamment à propos du fonctionnement des ordinateurs ou de la localisation des toilettes.

Le répondant A-02 est aussi appelé à faire de la référence, notamment en ce qui concerne les suggestions de jeux, mais précise que la majorité des utilisateurs consultent les commis ou se consultent entre eux.

A-02 : I'm sure that the student employees at the desk probably get more questions than I do, I tend to be a little more removed now because I'm not on the desk as much as I once was and certainly, others who are in here probably get asked as well. I think the gamers themselves help each other out a lot, cause I mean, I go in there for a random walk through to see how things are going and I'll hear them talking you know, oh, what is that you're playing over there? And so they kind of stop and they'll talk and tell each other about the games.

La division des tâches aux services techniques n'est pas affectée par les jeux vidéo, si ce n'est que notre répondant est le seul à les traiter. Il est cependant important de mentionner que l'équipe complète des services est constituée de cinq personnes, dont trois personnes sont affectées aux périodiques.

4.1.5. Avantages de la connaissance du support

Tous les répondants sauf le technicien croient que de connaître, ne serait-ce qu'un peu, les jeux vidéo les aide dans leurs tâches quotidiennes. Ainsi, chez les commis, on mentionne que le soutien technique est plus facile lorsque l'on connaît déjà la console. Pour A-07, l'avantage se situe au niveau des recommandations possibles qu'il peut faire aux utilisateurs ainsi que la connaissance de base sur la manière de brancher les appareils.

A-07 : I mean like my knowledge I think has grown more with games, like I know how to turn on a console, and I know to like make a profile and I know how to connect the wire if it needs to be wired, I know how to charge something but I already kind of knew those things coming into the job, so I wouldn't say that gaming has really helped me with this job, I just feel like I'm more knowledgeable in some sense like maybe I know a few more games now because I play those games at home.

En ce qui concerne le spécialiste des médias, il voit sa connaissance et sa maîtrise des jeux vidéo comme un atout lui permettant de ne pas avoir peur de la technologie; il n'a pas peur d'échouer et donc de fonctionner par essai-erreur jusqu'à ce qu'à l'obtention du résultat désiré. Le technicien ne pense pas que sa connaissance des jeux vidéo a eu un effet bénéfique sur son travail.

En résumé, le travail des employés de la bibliothèque du milieu A n'est que peu affecté par les jeux vidéo, principalement parce qu'ils n'ont pas vraiment à interagir avec d'autres types de documents, mis à part pour le technicien. Ainsi, comme le centre multimédia est situé à l'écart des autres ressources de la bibliothèque et que les employés qui y travaillent se concentrent sur un nombre limité de types de ressources, l'impact des jeux vidéo sur ces derniers est minime. En ce qui concerne le technicien, il ne traite pas les jeux de façon différente, ce qui se solde, encore une fois, par un impact minime des jeux vidéo sur son travail.

Contrairement aux employés du milieu A, ceux du milieu B travaillent à différents endroits dans l'université et sont parfois appelés à traiter d'autres types de documents que des jeux vidéo. La section suivante présente les résultats pour ce milieu et permettra de savoir si l'impact ressenti par les employés de ce milieu diffère de celui ressenti par les employés du milieu A.

4.2. Milieu B (États-Unis)

Les personnes que nous avons rencontrées dans le milieu B travaillaient à différents endroits, notamment dans la section de la bibliothèque contenant les jeux vidéo, aux services techniques et dans une section réservée au soutien technique. Nous avons rencontré le gestionnaire de la section de la bibliothèque contenant les jeux vidéo, un commis, une personne s'occupant du soutien technique ainsi que deux techniciens (Tableau XIV, p. 130).

Numéro	Poste
B-02	Gestionnaire de l'espace
B-03	Commis
B-04	<i>Lead Technical Support Specialist</i>
B-08	<i>Information Resources Supervisors Senior</i>
B-09	<i>Original Cataloguer</i>

Tableau XIV. Présentation des employés du milieu B

Le fait que seulement le gestionnaire de l'espace et le commis travaillent dans la section de la bibliothèque possédant des jeux vidéo peut avoir une incidence sur l'impact ressenti par les employés de la présence de ce type de document. Il est à noter que les questions concernant le traitement intellectuel des jeux ont été traitées dans la section sur les étapes de développement de collections, dans la section portant sur le traitement intellectuel (p. 103).

4.2.1. Adaptation à de nouvelles politiques

Le gestionnaire a créé de nombreuses politiques concernant le développement de la collection et l'utilisation de l'aire de consultation et n'a pas eu à s'adapter à de nouvelles politiques créées par quelqu'un d'autre. Le commis interviewé a pris connaissance de ces politiques lors de sa formation, notamment celles voulant que les utilisateurs doivent laisser leur sac à l'entrée et que les usagers doivent faire preuve de respect entre eux et envers le personnel.

Le technicien responsable des acquisitions a été appelé à créer de nouvelles politiques, qui sont présentées dans la section concernant la deuxième question de recherche (p. 98). Ainsi, il n'a pas eu à s'adapter à de nouvelles politiques créées par quelqu'un d'autre. Il en est de même pour l'employé responsable du soutien technique.

Le technicien responsable du catalogage des jeux vidéo ne travaillait pas dans cette section lorsque la collection de jeux vidéo a été créée. Ainsi, il a dû se familiariser avec les consignes laissées par son prédécesseur, un document d'environ une page, et les adapter pour se conformer à la nouvelle norme RDA. De plus, au moment de la collecte de données, il travaillait en collaboration avec d'autres techniciens et spécialistes de l'information de différentes universités (le groupe OLAC - *online audio-visual cataloguers*) pour créer un

guide des bonnes pratiques pour le traitement intellectuel des jeux vidéo selon les normes MARC21 et RDA. Finalement, il a été appelé à s'interroger sur le traitement physique des jeux, notamment ceux qui sont vendus avec des livres, un livret d'instructions ou des cartes des mondes présents dans le jeu, mais comme il est l'auteur de cette politique, il ne s'agit pas d'une adaptation à une nouvelle politique.

4.2.2. Nécessité de formation ou d'activité de mise à niveau

Le gestionnaire a été appelé à apprendre par essai-erreur, au fur et à mesure que les problèmes arrivaient. Comme il était présent au moment de la création de la collection, il n'a pas eu la chance de suivre une formation pour pouvoir mettre à niveau ses compétences. Il dispense toutefois une formation aux commis, leur expliquant les tâches à accomplir. Une formation plus technique a été dispensée par un ancien employé pour tout ce qui concerne l'entretien et la réparation des jeux et des consoles.

Du côté de l'employé responsable du soutien technique, il a dû suivre son prédécesseur pendant quelque temps afin de bien comprendre ce en quoi consistait son rôle.

Le technicien responsable des acquisitions, quant à lui, a commencé à travailler au moment où les jeux vidéo sont entrés dans la bibliothèque. Il n'a pas eu à suivre de formation à proprement parler, mais il recevait des instructions sur les procédures d'acquisition préconisées par courriel.

B-08 : It [...] wasn't that much of a transition, I actually started in the unit right when we started, so it started I think I started in July of 2008 and that's right when we started ordering video games, it was just another thing for us to learn, but yeah, it was pretty much just document through emails, and we were given instructions through that and now we have kind of formal multipage documentation⁸.

Finalement, le technicien responsable du catalogage des jeux vidéo a dû se familiariser avec le changement de politiques de catalogage lorsque la bibliothèque a décidé de passer des

⁸ Note de la chercheuse : le répondant a rédigé seul le document auquel il fait référence en se basant sur son expérience et sur les courriels qu'il a reçus.

RCAA2 à la norme RDA, car les jeux vidéo n'y sont pas traités de la même façon. De plus, son prédécesseur lui avait laissé des instructions pour faciliter la transition.

4.2.3. Différence dans les tâches avec les documents imprimés

Le gestionnaire ne passe qu'une partie de son temps dans la section de la bibliothèque où se trouvent les jeux vidéo; il travaille aussi ailleurs dans le réseau des bibliothèques comme bibliothécaire de référence disciplinaire. La principale remarque qu'il a faite sur la différence entre les jeux vidéo et les documents imprimés est la nature des questions de référence. Il a parfois des questions plus complexes, par exemple trouver des jeux sur un sujet particulier, mais la majorité du temps, les questions de référence sont très simples.

B-02 : [...] I mean, on a day-to-day basis anyway, we don't have a lot of complicated reference questions, it's mostly when people come in and you know they have some research project that they have to work on and they need a list of games that meet x or y criteria, that's when it gets complicated but most of the time, people are like hey, do you have this in your collection, and it's a pretty simple reference question.

Le commis n'est pas appelé à travailler avec des documents imprimés et ne souhaitait pas vraiment se prononcer sur le sujet. L'employé au soutien technique, quant à lui, a donné une réponse directement en lien avec son poste, à savoir que les jeux vidéo sont de plus en plus vendus en ligne et qu'ils ne sont pas acquis sur support physique; il estime que la dématérialisation n'est pas assez prise au sérieux par les bibliothèques.

B-04 : The industry is moving away from physical packages for video games, so Steam has become so popular in the past few years, of course, mobile devices, tablets and phones that were so much more gaming has happening, never even had physical distribution, games you always get them from the app store or the android market, so that's, those have been challenges, [...] I think that libraries, as far as I understand it, our acquisitions department still, are kind of resisting this change and just want to still acquire through other ways and there are still games coming out that way, so, technically, they're right but there's ever a fewer games that are better shipping on a disc in a box, I think new workflow will have to be developed for acquisitions people and cataloguing people to be able to have a record that we own this thing.

Il a toutefois tenu à préciser qu'il n'a aucune connaissance à proprement parler de la bibliothéconomie et du travail que font les techniciens, alors il n'était pas au courant s'il y avait des mesures mises en place pour traiter adéquatement la dématérialisation des jeux vidéo et l'absence éventuelle de support physique. La question n'a d'ailleurs pas été soulevée par les techniciens, autant au niveau des acquisitions que du catalogage. Le responsable du soutien technique a également mentionné qu'il serait pertinent de garder des traces des mises à jour, des extensions et des versions des jeux. Cet aspect est très différent des autres types de documents, qui sont complets lors de l'acquisition, alors que les jeux ont souvent des ajouts (*expansion packs*) ou des mises à jour.

B-04 : I think the tricky things about cataloguing games are if you're keeping track of different version numbers of patches and bug fixes, in our archive, I don't, we don't keep copies of installers at this point, although we probably should, especially with the older games, because every once in a while, I track down like a bug fix or a patch and I'm not sure if I'm going to find it again, especially with the older games a lot of them were on those sketchy looking websites, hum. So that part of keeping an archive and cataloguing and archive I think definitely requires people who, staff who grasps the complexity of releases and releases on different consoles and update releases

En ce qui concerne les acquisitions, les modalités pour le paiement et pour le suivi des achats sont différentes des autres types d'acquisitions. Dans un premier temps, le technicien a mentionné que les jeux vidéo devaient être payés à l'avance, contrairement aux livres, pour lesquels la facture est envoyée par le vendeur après réception. La raison de cette différence est l'achat des jeux vidéo sur Amazon.

B-08 : [...] because generally have to pre-pay unlike book vendors, where they will usually invoice us, we don't have really an established vendor for video games, so it's a lot of buying from Amazon and third-party sellers on Amazon, so they all require an individual order, a print-out, I have to make the p-card transactions, purchasing with the university credit card and then each one of those transactions I have to, I can't think of the name of the word, I have to reconcile each of those credit card transactions individually so that is a little bit extra work, but it's just another format I think.

Comme les achats sont effectués en ligne sur Amazon, souvent auprès de tiers parties, le suivi diffère aussi et se fait beaucoup plus rapidement que pour les livres, mais les différences avec les documents imprimés restent tout de même mineures.

B-08 : So especially if it's a more obscure video game, we have to buy it from a third party, then we're also adding the step of you know, claiming at a sooner period instead of maybe three months out, which we usually do for a lot of books, we'll do it about after 30 days because, within 30 days if we've purchased, we should probably have received it. Hum, but other than that, you know, we treat it pretty much just like a book, except we know we probably just have to pay in advance.

Finalement, au niveau du traitement intellectuel, B-09 travaillait, au moment de notre collecte, sur un document dédié au traitement des jeux vidéo, ce qui laisse penser qu'il peut y avoir des différences importantes pour ces documents. Toutefois, le technicien nous a mentionné ne pas remarquer de différences majeures, sauf l'importance du champ MARC 538, qui correspond à l'équipement requis. Il a aussi noté qu'ils reçoivent parfois des documents incomplets, c'est-à-dire qu'ils n'ont que la cartouche de jeu ou la disquette, sans la pochette et les livrets d'instruction, ce qui rend le traitement intellectuel plus ardu. Cependant, les jeux vidéo sont bien documentés sur Internet et l'information est facile à trouver, mais il s'agit tout de même d'une étape supplémentaire dans la recherche des données.

4.2.4. Différence dans la distribution des tâches

Le gestionnaire a soulevé uniquement le traitement particulier, notamment le nettoyage et la réparation des consoles, des jeux et des accessoires, comme une tâche supplémentaire. Le commis a mentionné la même chose, en précisant cependant que les membres du personnel pouvaient exprimer des préférences sur certaines tâches, car ce n'est pas tout le monde qui est à l'aise, par exemple, d'ouvrir une cartouche pour la nettoyer.

Le seul autre répondant à avoir indiqué une différence dans la distribution des tâches est le technicien responsable du catalogage. Récemment, le responsable de la collection de jeux vidéo a décidé d'acquérir des jeux japonais qui ne sont pas disponibles aux États-Unis et qui sont, par conséquent, en japonais. Il procède au traitement intellectuel du jeu, mais laisse

la translittération du titre à la personne qui s'occupe du traitement des documents en langues asiatiques.

4.2.5. Avantages de la connaissance du support

Les répondants s'entendent tous sur le fait que la connaissance préalable du support et des jeux vidéo est utile. Un seul répondant n'était pas un joueur (B-09), mais il a mentionné qu'il aurait pu bénéficier d'une connaissance des jeux, surtout pour comprendre les différences d'éditions et de versions, notamment pour savoir si le discours marketing disant qu'il s'agit d'une nouvelle édition pour un jeu sur un nouveau support de lecture constitue réellement un nouveau document.

En ce qui concerne le gestionnaire, il trouve pratique de jouer de cinq à dix minutes aux nouveaux jeux que la bibliothèque acquiert afin de se familiariser avec le contenu pour pouvoir mieux répondre aux questions de référence. Le commis est allé un peu dans le même sens, en disant que se tenir à jour aidait à créer un environnement chaleureux pour les usagers. La personne responsable du soutien technique a dit trouver utile de jouer pour comprendre les problèmes que peuvent rencontrer les usagers. Finalement, le technicien responsable des acquisitions a précisé que le fait d'être un joueur lui permet de mieux comprendre certains détails techniques.

B-08 : I think it was definitely an advantage that you have when you try to create a record when you understand what the different platforms, because he's [the librarian] trying to be really comprehensive and get everything he can get, so there's a lot of earlier systems and I think a lot of the other people in the unit, if they didn't play them, they would be like so wait, there's a difference between this and this, it's like, yes that is a PlayStation, that is a PlayStation 2, and if you have it in hand and all you have is the cartridge, you can immediately say alright, it's a game boy or okay that's a Sega Genesis game, cause that's literally how a lot of them came are just cartridges.

En résumé, le travail des commis et du technicien responsable des acquisitions est peu affecté par la présence de jeux vidéo. Le gestionnaire a eu à s'interroger sur un bon nombre de points et a dû rédiger des politiques importantes sur l'utilisation de l'espace. Les principaux employés affectés par les jeux vidéo sont le responsable du soutien technique, qui consacre

une dizaine d'heures par semaine à cette section de la bibliothèque, et le technicien responsable du catalogage. Si ce dernier n'a pas fait état de grands changements directs dans ses tâches, il est tout de même appelé à travailler dans un groupe inter universitaire pour établir une procédure pour le traitement intellectuel des jeux vidéo selon les nouvelles normes RDA. Cependant, le travail n'étant pas terminé au moment de notre collecte de données, nous ne connaissons pas l'impact que ces nouvelles procédures auront dans le futur.

4.3. Comparaison entre les milieux

Les commis travaillant dans les deux milieux ne sont pas appelés à traiter avec d'autres types de documents que les jeux vidéo, leurs estimations de l'impact des jeux vidéo sur leur travail et de la différence entre ceux-ci et les documents traditionnels n'étaient donc que théoriques. En ce qui concerne les acquisitions, on remarque un impact minimal sur les tâches des techniciens, même si des différences ont été notées dans les deux milieux. En effet, pour le milieu A, le bibliothécaire procède aux acquisitions et envoie les factures après les achats et, pour le milieu B, les jeux doivent être payés à l'avance s'ils sont achetés sur Amazon et le suivi doit être plus serré si l'achat est effectué auprès d'un particulier. Dans les deux cas, les employés des services techniques ont mentionné qu'il s'agissait de détails et que l'impact sur leurs tâches n'était pas important.

Différents impacts ont été notés uniquement dans le milieu B, qui peuvent être expliqués par le développement de collections rétrospectif : traitement intellectuel, soutien technique et nettoyage et réparation. Dans un premier temps, le technicien responsable du catalogage a mentionné devoir procéder différemment avec les jeux et travaille d'ailleurs au sein d'un groupe cherchant à améliorer la description des jeux vidéo dans les catalogues. Le fait qu'un employé consacre environ une dizaine d'heures par semaine pour faire du soutien technique dans la section de la bibliothèque qui possède des jeux compte nécessairement comme un impact que ce type de ressource peut avoir. Finalement, les commis sont appelés à nettoyer et à réparer les jeux, les accessoires et les consoles qui fonctionnent mal, ce qui n'est pas demandé dans le milieu A et qui vient s'ajouter aux activités normalement demandées aux commis. Enfin, voici les différentes conclusions que nous pouvons tirer de nos résultats :

- Les principaux facteurs influençant le développement de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires que nous avons visitées sont les facteurs organisationnels et les facteurs budgétaires. Toutefois, les facteurs technologiques ont une grande importance dans le cas de développement de collections rétrospectif.
- Les étapes du développement d'une collection de jeux vidéo ne comportent pas de différences majeures comparativement au développement de collections de documents traditionnels. Toutefois, dans le cas des jeux vidéo, les bibliothécaires font davantage de micro sélection, c'est-à-dire qu'ils choisissent les titres un par un. De plus, pour les jeux sur des consoles discontinuées ou les jeux sur des consoles portables, les notices n'existent pas nécessairement sur OCLC ou elles ne correspondent plus aux normes actuelles et doivent être modifiées. Finalement, aucun élagage n'est fait pour le moment; seuls les objets brisés sont jetés.
- Les jeux vidéo ne sont pas beaucoup utilisés par les usagers potentiels (les professeurs, chargés de cours et étudiants utilisant les jeux vidéo pour la recherche ou l'enseignement), les raisons mentionnées sont une méconnaissance des ressources et une préférence à utiliser son propre matériel.
- Les jeux vidéo ont peu d'impact sur les tâches des employés, ce qui peut s'expliquer, entre autres, par le fait que les répondants de nos milieux ne traitent majoritairement pas d'autres types de documents. Cependant, le besoin de nettoyer et de réparer les objets dans le milieu B ainsi que la présence d'une personne responsable du soutien technique dans ce même milieu constituent des différences par rapport aux documents traditionnels.

Le présent chapitre nous a permis de présenter les résultats pour nos différentes questions de recherche, à savoir les facteurs influençant le développement d'une collection de jeux vidéo, les différentes étapes de développement d'une telle collection, l'utilisation des jeux vidéo par les usagers potentiels et l'impact de ces ressources sur les employés de la bibliothèque. Le prochain chapitre contient une comparaison des résultats avec la littérature identifiée précédemment et une discussion mettant en relation les différents résultats présentés dans le présent chapitre.

Chapitre 4. Discussion

Ce chapitre de discussion se divise en cinq sections. La première vise à constater et expliquer les pratiques de développement de collections de jeux vidéo, en mettant un accent particulier sur les critères de sélection, les particularités de ces ressources par rapport aux autres documents électroniques et le développement rétrospectif. La deuxième section porte sur l'utilisation que font les usagers de la bibliothèque des jeux vidéo. La troisième section situe le développement de collections de jeux vidéo en milieu universitaire. La quatrième section présente les conclusions que nous avons pu tirer de nos résultats et de leur mise en relation avec l'état des connaissances. La dernière section de ce chapitre présente les limites de notre recherche. Il nous semble important de rappeler que notre recherche représente la réalité observée dans deux cas. Ainsi, les pratiques observées et leurs conséquences sur le développement de collections sont en toutes probabilités transférables à des milieux similaires à ceux que nous avons étudiés, mais elles ne sont pas généralisables à l'ensemble des bibliothèques universitaires nord-américaines.

1. Développement de collections de jeux vidéo

Notre revue de la littérature a souligné le fait que les jeux vidéo ont souvent une très mauvaise réputation, notamment à cause de la violence (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, 2003, p. 35; Williams, 2003, p. 542) et du sexisme (Kline, Dyer-Witherford et De Peuter, 2003, p. 124; Le Diberder et Le Diberder, 1998, p. 194) qu'ils peuvent contenir. C'est donc avec une certaine surprise que nous avons constaté que l'implantation de la collection de jeux vidéo n'a pas rencontré de résistance majeure dans les deux milieux étudiés. L'implication de la direction des bibliothèques dans les milieux A et B ainsi que l'implication des professeurs dans le milieu B peuvent avoir eu une incidence sur la résistance au changement à l'intérieur de l'université. L'absence de résistance au niveau des employés des bibliothèques peut s'expliquer de deux manières : un certain nombre de nos répondants ne travaille pas avec d'autres types de documents ou la collection de jeux vidéo existait déjà lorsque plusieurs répondants sont entrés en poste. L'absence de censure a également pu jouer un rôle (Johnson, 2009, p. 75). De plus, un autre élément peut être l'ouverture des milieux universitaires à du

matériel non conventionnel; un répondant ayant mentionné qu'une des missions de l'université où il travaille est d'être à l'avant-garde et de faire preuve d'ouverture.

Le développement de collections de jeux vidéo possède certaines similitudes avec celui de documents dits traditionnels. On y retrouve, par exemple, la même importance accordée à la politique de développement de collections (Johnson, 2009, p. 74; Clayton et Gorman, 2001, p. 18) bien que l'on n'y retrouve pas toujours tous les éléments attendus, tels que des critères de sélection précis (Johnson, 2009, p. 77; Ferland, 2008, p. 43-46). Comme l'ont proposé Clayton et Gorman (2001, p. 84), les bibliothécaires s'appuient sur les demandes des professeurs pour faire leur sélection ou pour prioriser les documents à acquérir, car ces usagers sont considérés comme des experts dans leur domaine et peuvent orienter adéquatement le bibliothécaire dans des sujets spécialisés.

Malgré l'identification de certaines similitudes entre le développement de collections de jeux vidéo et celui de documents imprimés, un bon nombre de différences sont notables. Premièrement, les bibliothécaires préfèrent procéder à de la micro sélection, c'est-à-dire de choisir les titres un par un et ne pas avoir recours à un intermédiaire pour les acquisitions. Cette pratique contraste avec ce qui est généralement observé dans le milieu universitaire. Dans certaines disciplines, les bibliothécaires procèdent à de la micro sélection, mais ils utilisent les services de vendeurs, à qui ils donnent une liste de critères de sélection précis (Clayton et Gorman, 2001, p. 86). Dans le cas de documents électroniques, notamment pour les périodiques, il s'agit davantage de macro sélection, où tous les documents sur un sujet particulier sont directement acheminés à la bibliothèque, souvent sous forme de bouquets d'abonnements (Johnson, 2009, p. 121-122). Il s'agit donc d'une différence majeure entre les pratiques de développement de collections de jeux vidéo et le développement de collections d'autres documents électroniques.

Deuxièmement, peu de vols et de vandalisme ont eu lieu dans les deux milieux et la préparation matérielle effectuée sur ces documents demeure minimale. D'ailleurs, dans le milieu B, les consoles ne sont pas attachées aux bureaux et les manettes normales sont branchées en permanence, sans mesure de protection particulière. Il s'agit là d'une différence majeure avec les documents papier, mais qui peut s'expliquer par les problèmes que peuvent occasionner les dispositifs antivols sur la préservation à long terme des jeux vidéo et des

supports de lecture. En effet, comme l'a mentionné le bibliothécaire du milieu B (B-01), les bandes antivols changent le poids du disque, ce qui peut altérer sa lisibilité.

Troisièmement, l'absence d'élagage dans les deux milieux est une différence majeure, mais facilement explicable des deux côtés, quoique pour des raisons différentes. Dans le milieu A, la collection est relativement petite, soit environ une centaine de titres. Ainsi, la nécessité d'élaguer afin de faire de l'espace pour de nouvelles ressources ou pour rendre la présentation plus attrayante ne s'est pas encore fait sentir; seuls les jeux brisés sont jetés. Cependant, le bibliothécaire responsable devra peut-être y songer lorsque les nouvelles générations de consoles vont être disponibles et qu'il y aura peut-être une baisse de l'utilisation des jeux sur les consoles précédentes. Dans le milieu B, le bibliothécaire vise l'acquisition de tous les jeux sur le marché; ainsi, il est peu pertinent d'élaguer des titres pour une autre raison que le bris. Il est toutefois important de rappeler que ce bibliothécaire ne conserve qu'un maximum de quatre exemplaires par titre, lorsqu'il s'agit de dons, et que les exemplaires supplémentaires sont donnés au *property disposition*, qui va les vendre au profit de l'université. Comme le bibliothécaire ne veut pas refuser de dons (il s'agirait, selon lui, de mauvaise publicité et pourrait entraîner une diminution de donateurs), nous ne comptons pas l'envoi des exemplaires supplémentaires au *property disposition* comme une mesure d'élagage à proprement parler.

Quatrièmement, il est difficile d'indexer les jeux vidéo par sujets en raison du manque de précision des vedettes-matières de la Library of Congress (de Groat, 2015). Les communautés de joueurs possèdent un vocabulaire beaucoup plus riche et précis qu'il serait intéressant d'exploiter pour offrir des descriptions plus parlantes. Un groupe s'est d'ailleurs récemment penché sur la question et a offert un vocabulaire contrôlé pouvant régler une partie de ce problème (de Groat, 2015). Aussi, le fait que les jeux vidéo se trouvent tous à l'intérieur de l'aire de consultation eu une influence sur leur traitement. Ainsi les bibliothèques ont opté pour un système de classification distinct, car la division par sujet n'était pas pertinente et l'isolement de ces ressources permettait la création d'une cote dont l'utilisation était plus intuitive, particulièrement en ce qui concerne le milieu B. La même observation est possible pour les documents dits de culture populaire, qui, dans certaines universités, sont isolés et facilement localisables par les employés, ce qui influence le traitement intellectuel qui

leur est fait (Swell, 1984, p. 455; Michigan State University, [s.d.]). De plus, l'isolement des ressources dans une pièce permet aux bibliothécaires et aux employés d'opter pour des mesures alternatives pour empêcher le vol, notamment en gardant les jeux derrière le comptoir (milieu A) et en demandant aux usagers de laisser leur sac dans un casier à la porte (milieu B); la gestion des allées et venues des usagers étant plus facile. Toutefois, mettre les jeux dans une section spécifique de la bibliothèque, à l'écart des autres ressources, peut entraîner une méconnaissance de ces documents par les personnes pouvant en avoir besoin, comme nous l'avons vu chez deux répondants du milieu B.

Enfin, la principale différence entre les jeux vidéo et les documents traditionnels tels les monographies est la création d'une aire de jeux pour permettre aux usagers de consulter ces documents sur place. Les deux milieux offrent un espace de consultation des jeux vidéo, ce qui est généralement conseillé lorsque l'on ne souhaite pas dupliquer l'achat de titres paraissant sur plusieurs supports de lecture ou pour limiter l'offre à certaines plateformes (Cadieux, 2010; Czarnecki, 2010; Laskowski, 2004). Ainsi, la bibliothèque du milieu B, ayant décidé de procéder à un développement rétrospectif, fournit les supports de lecture pour permettre l'accès aux ressources désuètes, tout comme les bibliothèques universitaires ont souvent des espaces dédiés à la consultation de microfiches ou de diapositives. Toutefois, un des aspects spécifiques des jeux vidéo est la multiplication des supports de lecture : ainsi, pour fournir l'accès aux jeux les plus récents, les bibliothèques doivent posséder les trois principales consoles sur le marché (au moment de la rédaction de la thèse, la PlayStation 4, la Wii U et la XboxOne), en plus d'avoir un ordinateur assez puissant pour lire les jeux récents disponibles sur cette plateforme. Si le bibliothécaire décide de faire du développement rétrospectif, le nombre de plateformes nécessaires devient rapidement très important. Aussi, puisque ces deux milieux font l'acquisition de jeux neufs et récents, la possibilité de consulter les documents sur place, dans l'aire de jeux, permet aux usagers qui ne se sont pas encore procuré les nouveaux supports de lecture d'avoir accès à l'information contenue dans les jeux vidéo (Czarnecki, 2010; Laskowski, 2004; van Wijk, 1992). L'accès aux jeux vidéo est démocratisé; les professeurs et les étudiants peuvent cheminer dans des disciplines qui nécessitent la consultation de ces ressources, peu importe leurs moyens financiers. Cette démocratisation de l'accès aux ressources constitue d'ailleurs la principale raison de la

satisfaction de nos répondants quant à l'existence de la collection : même s'ils n'utilisent pas eux-mêmes les ressources de la bibliothèque, les enseignants peuvent utiliser les jeux et les mettre en lecture obligatoire sans causer préjudice aux étudiants dont la situation financière est précaire.

1.1. Critères de sélection

L'absence de critères de sélection concernant les jeux vidéo en milieux universitaires a été soulevée à quelques reprises par des professionnels (Kane, Soehner et Wei, 2007; Tappeiner et Lyons, 2008); c'est pourquoi nous croyons important de les traiter dans une sous-section distincte.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, les demandes des professeurs et des étudiants constituent un critère de sélection que respectent les bibliothécaires des deux milieux. Les répondants ont également mentionné consulter les critiques, marqueurs de la valeur intrinsèque des jeux, avant de procéder à leurs achats (Kane, Soehner et Wei, 2007; M. Laskowski et Ward, 2009), ce qui explique la décision de ne pas acheter certains jeux ou certaines consoles. L'équipement spécifique est également pris en compte, particulièrement pour les jeux de la Wii, qui ont parfois des accessoires particuliers, et dans le cas d'acquisitions de jeux provenant d'autres régions que celle où sont achetées les consoles. La valeur historique des jeux (Tappeiner et Lyons, 2008) peut aussi faire partie des critères de sélection, tout comme la priorisation de certains genres de jeux sur certaines consoles (par exemple, acquérir sur la Xbox360 tous les jeux de sports qui paraissent sur plus d'une console).

Le bibliothécaire du milieu B souhaitant acquérir tous les titres ayant été disponibles sur le marché, les critères de sélection qu'il utilise lui permettent de prioriser l'acquisition de certains documents, mais ils ne constituent pas de freins à l'acquisition, à long terme, de tous les documents. Cette volonté de posséder tous les titres parus sur un support n'est pas observée pour les autres types de documents; en général, certaines thématiques ou sujets sont spécifiquement ciblés (Disher, 2007, p. 48-49)), quoique l'abonnement aux revues savantes par bouquets puisse être considéré comme couvrant pratiquement l'ensemble des revues publiées. On remarque également cette tendance dans le milieu A, qui n'appuie pas ses

acquisitions sur le sujet des jeux, mais plutôt sur leur popularité et sur les critiques. Enfin, l'une des raisons derrière l'absence d'acquisition par sujet peut être la difficulté d'indexer les jeux vidéo avec un vocabulaire suffisamment précis (de Groat, 2015; Welhouse, Lee et Bancroft, 2015), ce qui rend le développement de collections ardu pour les bibliothécaires qui ne sont pas eux-mêmes des joueurs passionnés.

1.2. Impacts du développement rétrospectif

Le choix qu'a fait le milieu B de procéder au développement rétrospectif a plusieurs conséquences, tant au niveau du développement de collections que sur les tâches des employés. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le développement rétrospectif n'est pas une source de préoccupations pour tous les supports : la majorité des universités possède des documents papier et audiovisuels créés à différentes époques, s'ils sont utiles pour la recherche ou pour l'enseignement. L'acquisition rétrospective de périodiques électroniques peut être débattue lorsque les éditeurs décident de procéder à la numérisation de numéros précédemment parus. En ce qui concerne les jeux vidéo, la multiplication des consoles et l'obsolescence rapide des supports de lecture peuvent entraîner des coûts importants et la question de l'offre de jeux qui ne sont plus disponibles sur le marché peut être soulevée. Il s'agit, à notre avis, de l'une des particularités intéressantes du développement de collections de jeux vidéo.

Le développement rétrospectif a des conséquences sur les critères de sélection, notamment en ce qui concerne la possibilité d'acheter le jeu neuf afin de s'assurer d'avoir le boîtier et le livret d'instructions. Dans le cas du développement rétrospectif, surtout lorsque la bibliothèque accepte les dons, il est fréquent que la cartouche ou le disque soit vendu ou donné seul et que la bibliothèque n'ait pas le paratexte. De plus, l'importance d'avoir un espace de stockage suffisant dans les ordinateurs doit être prise en compte. La personne s'occupant du soutien technique dans le milieu B a d'ailleurs soulevé ce problème, en plus de mentionner l'importance de l'accès à Internet pour certains jeux disponibles sur des systèmes d'exploitation qui ne sont plus soutenus par l'université. Ces considérations ont nécessairement un impact sur le développement de collections. Si, par exemple, l'accès à Internet n'est plus disponible sur les ordinateurs ayant un système d'exploitation désuet,

l'acquisition de certains jeux dont l'activité en ligne est essentielle serait, en grande partie, inutile, car ils ne pourraient être consultés.

D'ailleurs, le développement de collections rétrospectif nécessite la création d'une aire de consultation puisque les bibliothécaires ne peuvent tenir pour acquis que les utilisateurs ont conservé les vieilles consoles ou qu'elles soient encore en état de marche. Même si le bibliothécaire du milieu A, qui ne fait pas de développement rétrospectif, a jugé bon d'offrir aux usagers une aire de consultation, il devient essentiel de le faire dans le cas de développement rétrospectif. En effet, le bibliothécaire du milieu B ne peut présumer que les usagers qui désirent consulter des jeux de Super Nintendo ou de Jaguar possèdent la console. De plus, la consultation sur place est préférable pour la préservation, car les employés de la bibliothèque s'assurent que les supports de lecture sont maintenus dans des conditions optimales (par exemple en les ouvrant et en les nettoyant, ce qui évite l'accumulation de poussière qui pourrait endommager les jeux).

Finalement, l'impact du développement rétrospectif de collections de jeux vidéo se fait surtout sentir chez les employés des bibliothèques. Premièrement, comme nous l'avons mentionné précédemment, les commis peuvent être appelés à nettoyer et à réparer les consoles, les accessoires et les jeux. Deuxièmement, comme une aire de consultation est nécessaire afin d'assurer une démocratisation de l'accès aux jeux, certaines bibliothèques peuvent devoir créer un poste de gestionnaire de l'espace, comme c'est le cas du milieu B. Troisièmement, l'impact le plus important se fait ressentir au niveau des services techniques, car les notices des jeux anciens ne correspondent plus aux normes d'encodage bibliographiques et aux normes de description actuelles des bibliothèques ou parce qu'elles n'existent tout simplement pas dans OCLC. La création de nouvelles notices ou l'adaptation de notices désuètes sont des éléments que, bien que facile à oublier, demande du temps, donc un investissement de la part des bibliothèques (Kane, Soehner et Wei, 2007).

La présente section concernait le développement de collections de jeux vidéo, mais il est important de comprendre que la création d'une telle collection en milieu universitaire est indissociable de l'utilisation qui en est faite. La prochaine section s'intéresse à cette utilisation, tant celle perçue par les employés des bibliothèques que celle observée chez ceux qui utilisent la collection les jeux vidéo dans leurs activités universitaires.

2. Utilisation des ressources

Les répondants que nous avons ciblés lors de notre collecte de données travaillent tous avec les jeux vidéo, que ce soit au niveau de l'enseignement ou au niveau de la recherche. Ils sont donc le public cible de la collection de jeux vidéo de la bibliothèque et ils sont donc les plus susceptibles d'utiliser les ressources de la bibliothèque. Toutefois, les résultats obtenus montrent qu'ils ne le font que rarement, ce qui soulève quelques interrogations.

Dans un premier temps, il est intéressant de noter que, malgré le fait que peu des enseignants rencontrés disent se servir de jeux vidéo de la bibliothèque, ces derniers sont néanmoins contents que la bibliothèque offre ces ressources, car ils peuvent alors les intégrer dans leurs cours sous forme de « lecture » obligatoire (Czarnecki, 2010; Laskowski, 2004). C'est d'ailleurs cette possibilité de consulter les jeux sur place qui a mené un répondant à créer son cours autour des jeux vidéo que possédait la bibliothèque.

Dans un deuxième temps, on retrouve dans le milieu A des répondants qui estiment que le développement de collections n'est pas fait en fonction des besoins réels des chercheurs et des enseignants et ils aimeraient être davantage consultés par le bibliothécaire. Cette relative absence de dialogue surprend, d'autant que le bibliothécaire indique tenir compte des demandes des usagers dans ses acquisitions et qu'il s'agit d'un critère de sélection très commun en milieu universitaire (Clayton et Gorman, 2001, p. 84). Ainsi, on pourrait croire que le bibliothécaire attend les demandes et que certains usagers préféreraient une approche plus proactive, sans nécessairement le mentionner au personnel de la bibliothèque.

Toujours dans le milieu A, la notion d'immersion a été mentionnée par certains étudiants, qui trouvent difficile de plonger dans l'expérience ludique dans un lieu autre que la maison. Cette réalité est d'ailleurs problématique, car l'immersion est un facteur important dans l'appréciation de l'expérience du jeu (Lee, 2009). La limite de temps de consultation (deux heures) et l'aménagement de l'espace peuvent être des facteurs intéressants à explorer pour contrer ce frein à l'utilisation, car les problèmes d'immersion n'ont pas été soulevés dans le milieu B, qui offre des paramètres de consultation différents. Finalement, le fait que la collection du milieu A n'est constituée que de jeux populaires, récents et faciles à acquérir

laissent croire à certains répondants que l'aire de consultation est davantage utilisée de manière ludique (Annetta, 2008; Levine, 2007), ce qui les rend peu enclins à utiliser l'espace.

Dans un troisième temps, spécifiquement du côté du milieu B, les principales raisons motivant l'absence d'utilisation sont la distance séparant les utilisateurs des ressources et l'utilisation de jeux indépendants ou de jeux disponibles en ligne gratuitement. La distance entre les différents pavillons de l'université B est donc problématique pour la consultation sur place des documents, ce qui peut d'ailleurs entraîner une préférence pour l'utilisation de jeux pouvant être consultés à même le poste de travail des usagers. La distance est un facteur déterminant mentionné dans les recherches sur l'utilisation de l'espace en milieu universitaire (Bennett, 2007; Gust et Haka, 2006; Demas, 2005;) qui doit être considéré si les bibliothécaires désirent que les jeux ne soient consultés que sur place.

Dans un quatrième temps, les deux milieux ne permettent pas le prêt des ressources, alors que cette possibilité pourrait répondre aux difficultés d'immersion mentionnées par les usagers (ils pourraient consulter les jeux chez eux), ainsi qu'aux problèmes de distance, car les utilisateurs n'auraient à se déplacer qu'une seule fois, le temps d'emprunter le document, et ils pourraient ensuite le consulter à loisir.

Finalement, la méconnaissance des ressources disponibles, tant chez des répondants du milieu A que des répondants du milieu B indique probablement une promotion inadéquate de la collection. Le fait que les jeux se retrouvent dans un espace séparé des autres ressources a peut-être également un rôle dans cette méconnaissance de ces collections (Lavigneur, 1984).

3. Transformations des bibliothèques universitaires

Le développement de collections de jeux vidéo s'inscrit dans les transformations que connaissent les bibliothèques universitaires, autant du point de vue général du développement de collections que de celui de l'utilisation de l'espace dans une perspective de troisième lieu.

3.1. Développement de collections

Plusieurs facteurs peuvent modifier les pratiques de développement de collections dans des bibliothèques universitaires et l'insertion de jeux vidéo s'inscrit directement dans les

facteurs que nous avons recensés précédemment (p. 22). D'abord, la création d'une discipline spécialisée dans l'étude du jeu vidéo a non seulement permis de valider son statut en tant que document distinct (Fjordback Søndergaard, Andersen et Hjørland, 2003, p. 310), mais a facilité son introduction dans les bibliothèques universitaires, tout comme l'étude de la culture populaire a entraîné la création de collections spécialisées (Sewell, 1984).

D'ailleurs, les collections d'œuvres de culture populaire et celles de jeux vidéo possèdent une caractéristique commune : le budget qui leur est alloué ne semble pas pouvoir assurer un développement soutenu en continu et dépend majoritairement de dons pour croître (Van Fleet, 2003, p. 70). Si le budget alloué pour le développement de la collection de jeux vidéo du milieu A n'avait pas encore été discuté au moment de notre collecte de données, le bibliothécaire du milieu B a mentionné que la collection était, à la base, constituée uniquement de dons et que ceux-ci formaient encore environ 50 % de la collection. Ainsi, il semble être difficile de débloquer de l'argent pour soutenir une nouvelle collection dont les documents la composant ne sont pas perçus comme « universitaires » (manuels, livres universitaires, etc.) et que les bibliothécaires doivent solliciter des dons pour les titres les plus populaires. Ainsi, le développement de collections ne se fait pas en fonction de ce qui est nécessaire pour la recherche et l'enseignement, contrairement aux autres types de documents.

Les jeux vidéo partagent également des caractéristiques avec certains documents audiovisuels, notamment la nécessité d'avoir un support de lecture et de recommander une aire de consultation en cas de développement rétrospectif (Lavigneur, 1984). L'IFLA suggère la numérisation des documents audio et vidéo.

Preservation of long-term access to the information on unique analogue materials often involves copying that information to the same or a different medium. The intellectual property implications of such copying activity need to be fully considered. Nowadays, the preferred means of copying such information is digitization. (Royan, Cremer, et al. for the IFLA Audiovisual and Multimedia Section, 2004, p. 14).

Toutefois, les jeux vidéo ne peuvent être numérisés. Les bibliothèques pourraient avoir recours à l'émulation, mais, comme nous l'avons vu précédemment, cette technique n'est pas parfaite pour rendre compte de l'expérience ni même pour accéder à l'information contenue

dans le jeu (Therrien, 2012). Les techniques permettant d'assurer la pérennité de l'accès à l'information sont donc différentes pour les jeux vidéo que pour les autres documents audiovisuels.

La dématérialisation des supports a changé la manière dont on accède aux périodiques électroniques et aux bases de données : les utilisateurs se déplacent beaucoup moins en bibliothèque et accèdent à distance à ces ressources (Latimer, 2011; Servet, 2010; Gust et Haka, 2006). Il est intéressant de noter que même si les jeux vidéo connaissent une certaine dématérialisation, notamment grâce aux sites Steam et GOG, il demeure souvent nécessaire pour les utilisateurs de se déplacer physiquement en bibliothèque pour les consulter. La dématérialisation des jeux vidéo entraîne cependant d'autres défis pour le développement de collections, car elle ne touche pas uniquement l'acquisition de jeux, mais également leurs mises à jour, qui sont uniquement effectuées sous format électronique. En effet, des mises à jour et des correctifs doivent souvent être installés sur les consoles ou sur les ordinateurs pour corriger des problèmes avec la copie initiale du fabricant. Lorsque les bibliothèques font du développement rétrospectif, ces mises à jour deviennent difficiles à trouver. De plus, les consoles de nouvelle génération requièrent l'installation du jeu sur leur disque dur, même si l'on possède la copie physique. Les mises à jour se font souvent automatiquement, ce qui change l'information contenue initialement dans le jeu.

Finalement, une tendance observée dans le développement de collections en milieu universitaire est la collaboration pour la négociation de licences pour les périodiques électroniques (Kichuk, 2010, p. 62). Toutefois, il ne semble pas y avoir de discussion à ce niveau pour négocier des licences pour les jeux vidéo en ligne. De plus, on assiste à la création de « collections collectives » pour les documents imprimés en milieu universitaire

Libraries are beginning to evolve arrangements that will facilitate long-term shared management of the print literature as individual libraries manage down their local capacity. [...] However, a more systemic perspective is now emerging, and we have been using the phrase 'collective collection' to evoke this more focused attention on collective development, management, and disclosure of collections across groups of libraries at different levels. (Dempsey, Malpas et Lavoie, 2014, p. 412-413),

Il semble toutefois que les documents audiovisuels, et par conséquent les jeux vidéo, ne soient pas encore discutés dans ces initiatives.

3.2. Perspective de troisième lieu

Le concept troisième lieu, qui se définit comme un lieu de socialisation et qui s'oppose au premier lieu, la maison, et au deuxième lieu, le travail, est présentement très populaire dans la littérature concernant les bibliothèques publiques et commence à s'étendre aux bibliothèques universitaires (Gust et Haka, 2006). Nous trouvons intéressant de nous pencher sur la création et le développement de la collection de jeux vidéo dans l'optique de rendre la bibliothèque un troisième lieu, d'autant plus que les jeux vidéo sont souvent perçus comme une ressource ludique, en plus de pouvoir être utilisés pour la recherche et l'enseignement.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, la dématérialisation des supports entraîne un questionnement sur l'importance de posséder une bibliothèque physique (Latimer, 2011; Servet, 2010; Gust et Haka, 2006). Toutefois, on remarque que la nécessité d'avoir une aire de consultation pour les jeux vidéo pourrait entraîner une hausse de fréquentation de la bibliothèque, car il s'agit d'une ressource numérique qui, pour l'instant, n'est pas délocalisée. Le besoin d'avoir un support spécifique pour l'accès à l'information contenue dans les jeux vidéo, surtout en ce qui concerne le développement de collections rétrospectif, peut permettre aux bibliothèques de revaloriser l'espace dont elles disposent à des fins de consultation de ces documents; la visite de la bibliothèque étant alors essentielle pour les utilisateurs (Montgomery et Miller, 2011).

Cependant, les bibliothécaires des deux milieux que nous avons visités n'ont pas créé la collection de jeux vidéo dans une perspective de troisième lieu et n'en font pas la promotion dans cette optique. Bien que certains étudiants utilisent l'espace comme tel, c'est-à-dire pour y rencontrer des amis et socialiser (Oldenburg et Brissett, 1982), il ne s'agit pas d'un des objectifs de l'aménagement de l'espace. Il est d'ailleurs intéressant de noter que cette utilisation dans le milieu B va à l'encontre de certains points jugés importants pour qu'un espace soit considéré comme un troisième lieu, notamment la localisation centrale sur le campus et le confort du mobilier (Montgomery et Miller, 2011; Bennett, 2007; Gust et Haka, 2006; Demas, 2005).

Du côté du milieu A, un étudiant a mentionné avoir utilisé l'espace de consultation de la bibliothèque pour socialiser lorsqu'il devait utiliser un jeu sur une plateforme qu'il ne possédait pas. Si ce type d'utilisation ne correspond pas tout à fait à la théorie du troisième lieu, que l'on fréquente pour y rencontrer des amis (Bennett, 2007), il s'agit tout de même d'une utilisation qui a allié un aspect social à une tâche requise pour un cours.

Enfin, les bibliothécaires assurent que les ressources sont utilisées, mais ceux-ci n'ont pas de moyen pour discriminer entre une utilisation ludique et une utilisation dans un but universitaire. La faible utilisation des collections de jeux vidéo par les personnes qui devraient être le public cible de celles-ci diffère selon les milieux visités. Pour le milieu A, les principaux freins identifiés sont la difficulté à s'immerger dans le jeu et l'absence de dialogue entre certains utilisateurs potentiels et le bibliothécaire responsables de la collection. Pour le milieu B, la distance entre le campus où se trouvent les utilisateurs potentiels et celui où est la collection de jeux vidéo pose problème. Aussi, la préférence remarquée pour la consultation de jeux disponibles gratuitement et accessibles par le navigateur ou de jeux indépendants n'appelle pas de visite à la bibliothèque. Certains de ces problèmes pourraient être résolus en permettant le prêt des jeux pour des besoins de recherche ou d'enseignement. De plus, les bibliothécaires gagneraient à faire davantage la promotion de leur collection de jeux vidéo auprès de la clientèle cible, car une méconnaissance des ressources disponibles a été identifiée.

4. Conclusions

Représentant la première étude comparative (deux études de cas) du développement de collections de jeux vidéo, les résultats que nous avons obtenus ont différents impacts sur certaines notions propres aux sciences de l'information. Nous présentons les conséquences de nos observations sur le développement de collections de jeux vidéo ainsi que de documents sur tous supports et sur la perspective de troisième lieu dans les bibliothèques universitaires.

Les principales observations pertinentes pour les professionnels de l'information sont les suivantes :

- Les acquisitions sont marquées par la micro sélection des titres et par l'absence d'intermédiaires.

- Les critères de sélection sont les demandes des usagers, le matériel nécessaire pour consulter et, dans le cas de développement rétrospectif, l'importance historique du jeu.
- Les dons jouent un rôle important dans le développement de collections.
- Les mises à jour et les correctifs posent problème en cas de développement rétrospectif.
- La création d'une aire de consultation limite la duplication des titres paraissant sur plus d'un support de lecture et démocratise l'accès aux jeux vidéo. La création d'une aire de consultation semble primordiale dans le cas de développement de collections rétrospectif.
- L'isolement des jeux vidéo permet un contrôle plus serré des allées et venues des utilisateurs et réduit le besoin de procéder à un traitement physique pour prévenir le vol.
- Si la collection ne contient que des titres récents, les conséquences sur le travail des employés sont minimales. Toutefois, lors de développement de collections rétrospectif, les employés peuvent être appelés à nettoyer et réparer les objets et les techniciens devront parfois créer de nouvelles notices bibliographiques ou faire des modifications majeures aux notices trouvées sur OCLC.

Quelques observations concernant le développement de collections de documents sur tous supports peuvent également être effectuées.

- La création d'un nouveau programme d'étude peut appeler la création d'une nouvelle collection.
- L'isolement des ressources disponibles sur un support semble entraîner une certaine méconnaissance de celles-ci auprès de la population générale de l'université.
- L'acquisition de documents qui ne sont plus disponibles sur le marché ou dont le contenu a été créé il y a un certain temps a une incidence sur les services techniques, qui doivent, dans certains cas, créer des notices bibliographiques ou faire des modifications majeures aux notices trouvées sur OCLC.

- Le développement d'une nouvelle collection doit se faire en partenariat avec la direction des bibliothèques afin de réduire au minimum la résistance au changement. L'implication des professeurs et des étudiants peut également aider.
- Les bibliothécaires doivent faire la promotion des ressources disponibles aux utilisateurs potentiels de ces documents. Sans promotion, il est possible que les utilisateurs ne comprennent pas la nature des documents disponibles ou qu'ils ignorent complètement leur présence dans la bibliothèque.

Finalement, nos résultats montrent que le développement d'une collection de documents *a priori* ludiques, les jeux vidéo, ne s'inscrit pas nécessairement dans une approche de type troisième lieu. Malgré la littérature sur le sujet et une certaine pression que ressentent les bibliothécaires pour attirer les usagers à l'intérieur des murs de la bibliothèque à l'ère de la dématérialisation des supports, aucun effort ne semble être fait pour promouvoir les documents de la bibliothèque comme pouvant aider à cette transformation de la mission de l'espace. Il serait alors à propos, selon nous, d'étudier, d'une part, la pertinence d'une telle approche en milieu universitaire et, d'autre part, la possibilité d'effectuer ce changement de mentalité tout en mettant en valeur les différentes collections matérielles des bibliothèques.

5. Limites de la recherche

Cette recherche présente certaines limites. Dans un premier temps, comme nous sommes, à notre connaissance, la première à étudier l'insertion de jeux vidéo en profondeur dans les bibliothèques universitaires; nous n'avons que peu de données théoriques sur lesquelles appuyer notre analyse des résultats. De plus, nous avons eu à construire nos outils de collecte à partir de nos questions de recherche et nous n'avons pu utiliser des outils qui avaient été testés préalablement par des chercheurs ayant des intérêts de recherche similaires aux nôtres.

Notre devis de recherche étant de type exploratoire-descriptif, nous avons décidé de faire une étude de cas multiples se limitant à deux cas, car le temps investi dans chaque milieu et la nature des données recueillies ne nous permettaient pas de visiter un plus grand nombre de sites. Ainsi, les résultats présentés ne sont pas généralisables à toutes les bibliothèques

universitaires possédant des jeux vidéo, mais sont ancrés dans la réalité des deux milieux que nous avons visités. Les résultats sont toutefois transférables à des milieux similaires, qui ont les mêmes objectifs que les bibliothèques ayant participé à notre recherche.

Au départ, nous voulions faire une observation de l'utilisation de l'aire de jeu dans les deux milieux. Toutefois, le milieu américain demandait un certificat d'éthique provenant de leur université pour procéder à cette méthode de collecte de données, ce que nous n'avons pas pu obtenir dans les délais requis. L'absence d'observation nous prive d'un regard direct sur l'utilisation de la collection.

Avec une approche qualitative, il peut être intéressant pour le chercheur de s'impliquer pour une longue période dans le milieu (Yin, 2011, p. 79). Cependant, les milieux que nous avons visités étaient situés dans des villes éloignées de notre lieu de résidence et, comme nous n'avons pas obtenu de financement supplémentaire pour notre collecte de données, nous n'avons pu visiter chacun des sites plus de dix jours. Même si les rendez-vous pour les entrevues étaient planifiés, une implication prolongée nous aurait permise de mieux nous imprégner de chacune des cultures organisationnelles.

Finalement, l'échantillonnage pour les utilisateurs, soit un échantillon de type boule de neige à partir des informations que nous ont transmises les bibliothécaires, peut comporter certains biais. En effet, si les professeurs, les chercheurs ou les enseignants n'ont pas communiqué avec les bibliothécaires responsables pour signifier leur intérêt sur les jeux vidéo, ces derniers ne nous ont pas mis en contact avec ces personnes. Toutefois, cette méthode d'échantillonnage était, à notre avis, la plus efficace pour rejoindre les personnes travaillant dans les disciplines ciblées par la collection de jeux vidéo, notamment parce que les pratiques d'enseignement ne sont pas publicisées, contrairement aux intérêts de recherche.

Conclusion

La présente recherche a pour but de comprendre le développement de collections de jeux vidéo et vise à répondre à quatre questions de recherche :

QR1 : Quels sont les facteurs influençant le développement des collections de jeux vidéo?

QR2 : Comment les différentes étapes du développement de collections sont-elles appliquées lors du développement d'une collection de jeux vidéo?

QR3 : De quelles manières la collection est-elle utilisée par les usagers de la bibliothèque?

QR4 : Les jeux vidéo doivent-ils être traités autrement des autres types de documents? Si oui, de quelle manière?

Pour répondre à ces questions, nous avons opté pour une approche qualitative exploratoire-descriptive et nous avons choisi de procéder à une étude de cas multiples pour collecter nos données. Nous avons favorisé l'hétérogénéité des milieux, afin de récolter des données riches et d'augmenter la transférabilité des résultats. Nous avons visité une université canadienne qui possédait une petite collection de jeux vidéo et une université américaine qui possédait une imposante collection de jeux vidéo. De plus, la bibliothèque de l'université américaine procédait à un développement rétrospectif de sa collection de jeux vidéo, tandis que celle de l'université canadienne ne le faisait pas. Le principal mode de collecte de données a été l'entrevue semi dirigée en personne et en profondeur : nous nous sommes déplacée sur chacun des campus durant une période de neuf et dix jours pour pouvoir interviewer un maximum de répondants. Les grilles d'entrevue ont été créées à partir des questions de recherche, car aucune recherche du genre n'avait été menée jusqu'à présent.

Les résultats obtenus démontrent que les principaux facteurs influençant le développement de collections sont les facteurs organisationnels et les facteurs budgétaires, mais que les facteurs technologiques doivent être pris en compte dans le cas de développements de collections rétrospectifs. Les activités de développement de collections de jeux vidéo sont peu différentes de celles concernant les documents imprimés, à l'exception du

traitement intellectuel des jeux qui ne sont plus disponibles sur le marché et de celui des consoles portables, dont les notices sur OCLC sont désuètes ou ne sont pas disponibles. Aucun élagage n'est fait pour les collections de jeux que nous avons étudiées. Les ressources disponibles à la bibliothèque ne sont pas beaucoup utilisées, notamment parce que les usagers ciblés préfèrent utiliser leurs propres ressources et parce que les efforts de promotion des collections sont insuffisants. Finalement, les jeux vidéo ont peu de répercussions sur le travail des employés des milieux que nous avons visités; il est toutefois à noter que deux postes, un dans chaque milieu, ont dû être créés pour aider les bibliothécaires à gérer l'espace de consultation.

À partir de ces observations, nous pouvons croire que l'intégration d'un nouveau genre de document électronique, même s'il a des particularités qui pourraient freiner l'accessibilité à long terme, ne semble pas avoir une grande influence sur le personnel des bibliothèques universitaires. Les principaux impacts recensés se situant davantage aux niveaux organisationnels et budgétaires, il importe donc aux bibliothécaires et administrateurs de bibliothèques universitaires de bien planifier le développement de la nouvelle collection en impliquant le personnel de l'établissement universitaire et en planifiant un budget de départ suffisant pour monter une collection cohérente. En ce sens, l'intégration de nouveaux documents électroniques tels les jeux vidéo ne diffère pas substantiellement des documents dits traditionnels, qui sont offerts en format papier.

Cependant, une différence majeure, documentée par cette thèse, entre les jeux vidéo et les documents traditionnels est leur faible utilisation par les groupes ciblés par le développement de cette collection, c'est-à-dire les étudiants et les professeurs susceptibles de les consulter pour leurs cours ou pour leurs projets de recherche. La consultation des documents papier n'est généralement pas régulée dans les bibliothèques universitaires, alors que les jeux vidéo devaient être consultés sur place dans les deux milieux. Les utilisateurs visés par le développement de cette collection préfèrent donc acquérir les documents dont ils ont besoin, même s'ils sont étudiants, plutôt que de se soumettre aux contraintes de la consultation sur place. On peut alors déduire que la possibilité d'emprunter les documents (et possiblement leur support de lecture) est un facteur majeur dans l'utilisation des ressources de la bibliothèque universitaire.

1. Implications de la recherche

Dans un premier temps, notre recherche comble un vide important sur une nouvelle pratique professionnelle, le développement de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires et sur le développement de collections de documents audiovisuels en général. Comme nous l'avons soulevé, il n'existait aucune recherche comparative menée par un chercheur universitaire sur l'insertion de nouveaux types de documents audiovisuels dans les bibliothèques universitaires; notre thèse apporte donc un éclairage intéressant sur cette pratique. En effet, même si nous nous concentrons sur un type de document, le jeu vidéo, les résultats sont transférables à d'autres types de documents audiovisuels, qui peuvent nécessiter des supports de lecture particuliers. De plus, il y avait une absence notable de littérature sur le développement de collections de jeux vidéo en bibliothèques universitaires et sur la gestion de ce type de collection. Les aspects pratiques, notamment en ce qui concerne l'impact de ces ressources sur les employés, n'ayant pas été abordés précédemment, nous croyons que nos résultats auront une importance tant au niveau de la recherche sur les collections universitaires que sur la pratique des professionnels.

Dans un deuxième temps, les jeux vidéo sont devenus un objet d'études dans bon nombre de disciplines et étudier leur présence dans les bibliothèques universitaires peut aider ces dernières à mieux répondre aux besoins de multiples communautés scientifiques. Comme nous l'avons présenté dans notre introduction, une augmentation importante du nombre de travaux de recherche utilisant les jeux vidéo se remarque façon depuis 2005. L'investigation sur le terrain de deux milieux très différents l'un de l'autre nous a permis de récolter des données riches qui peuvent sans doute s'appliquer à divers milieux. De plus, les données sur l'utilisation qu'en font les professeurs, chargés de cours et étudiants permettent de comprendre les besoins réels des utilisateurs de ce type de collection.

Dans un troisième temps, les pratiques de nos répondants sont clairement identifiées, ce qui permet aux professionnels souhaitant développer une collection de jeux vidéo d'avoir une base de connaissance. Les différents facteurs à considérer sont explicitement mentionnés; ainsi, les professionnels sont en mesure de savoir que les facteurs organisationnels, notamment la gestion du changement, et les facteurs budgétaires sont à considérer lors de la création de

leur collection. De plus, les critères de sélection et les différentes marches à suivre pour introduire les jeux vidéo en milieu universitaire (dont l'absence a été mentionnée par certains auteurs) sont clairement énoncés, ce qui peut venir en aide pour les professionnels désirent mettre en place une nouvelle collection ou qui désirent en continuer le développement.

Finalement, la présente recherche fournit un cadre méthodologique aux chercheurs souhaitant étudier le développement de collections de documents audiovisuels en milieu universitaire. Les outils de collecte créés spécifiquement pour cette recherche peuvent être adaptés à d'éventuelles questions portant sur d'autres collections audiovisuelles. De plus, les professionnels peuvent les utiliser pour étudier l'utilisation des ressources qu'ils mettent à la disposition des usagers ou les répercussions que ces ressources peuvent avoir sur les membres du personnel. Les différents indicateurs que nous avons identifiés peuvent également être utilisés pour étudier un ou plusieurs aspects que nous avons traités et le livre de codes que nous avons créé (disponible à l'Annexe 13) peut être adapté à d'autres types de documents.

2. Recherches futures

Cette thèse constitue une première exploration de la question du développement de collections de jeux vidéo en milieu universitaire; beaucoup de travail reste à faire pour dresser un portrait complet de la situation, tant en Amérique du Nord que dans le reste du monde. Nous suggérons, d'abord, d'utiliser les résultats obtenus lors de notre recherche qualitative pour créer des outils de collecte associés à des devis quantitatifs, qui permettront de rejoindre un plus grand nombre de participants.

Ensuite, d'autres recherches qualitatives pourraient être effectuées sur d'autres territoires pour connaître leur réalité. Ainsi, il serait possible de s'intéresser au développement de collections de jeux vidéo dans les universités du Japon, pays souvent associé aux jeux vidéo dans l'imaginaire collectif. L'étude des collections de jeux vidéo en Europe serait également très intéressante, car il s'agit du territoire de certaines grandes entreprises de jeux vidéo, notamment Ubisoft, tout comme l'étude des collections en Corée, où le jeu compétitif est très présent.

L'étude du rôle des bibliothèques universitaires dans l'acceptation des jeux vidéo comme objet culturel pourrait également être intéressante. Comme nous l'avons souligné dans notre revue de la littérature, les communautés scientifiques valident le statut de certains objets comme documents; il serait alors pertinent d'étudier l'effet réel qu'elles ont au sur le plan sociétal en prenant comme objet d'étude un document qui a acquis le statut d'objet culturel depuis peu. L'étude des jeux vidéo dans les milieux universitaires comme soutien à l'apprentissage et à la recherche est un domaine présentement sous-exploité et les communautés scientifiques tout comme les professionnels de l'information gagneraient à étudier le développement de ces collections plus en profondeur.

Enfin, dans une optique plus large, l'étude des diverses transformations que connaissent les bibliothèques universitaires serait d'intérêt pour comprendre les éléments les influençant. En mettant en contexte ces transformations avec la dématérialisation des supports, la disponibilité de l'accès Internet de plus en plus fréquente gratuitement dans les endroits publics et les nouvelles méthodes collaboratives d'enseignement et de recherche, il serait à propos de comprendre les besoins réels des usagers et leurs attentes afin que les bibliothèques universitaires demeurent pertinentes pour tous, des étudiants de premier cycle aux chercheurs aguerris.

Bibliographie

- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 01(01).
- Albitz, R. S. (2001). Establishing access policies for emerging media in academic libraries: The video lending experience as a model. *Collection Management*, 25(3), 1-9.
- Amey, T. (2008). Positioning the library as a source for industry and career information. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing, and Information Literacy* (pp. 39-51). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into Practice*, 47(3), 229-239.
- Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y., & Cheng, M.-T. (2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. *Computers & Education*, 53(1), 74-85.
- Antonelli, P. (2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Consulté le 4 août 2014, http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/
- Armstrong, C., & Lonsdale, R. (2005). Challenges in managing e-books collections in UK academic libraries. *Library Collections, Acquisitions, & Technical Services*, 29, 33-50.
- Baker, D., Barth, D., Nesselrod, L., Nigro, R., Robare, L., et Zeidman-Karpinski, A. (2008). Lessons learned from starting a circulating videogame collection at an academic library. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing, and Information Literacy* (pp. 26-38). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Barr, P., Noble, J., et Biddle, R. (2007). Video game values: Human-computer interaction and games. *Interacting with Computers*, 19(2), 180-195.
- Batterbee, C., et Nicholas, D. (1995). CD-ROMs in public libraries: A survey. *Aslib Proceeding*, 47(3), 63-72.
- Bennett, S. (2003). *Libraries designed for learning* (p. 3-44). Washington D.C.: Council on Library and Information Resources.
- Bennett, S. (2007). Designing for uncertainty: Three approaches. *Journal of Academic Librarianship*, 33(2), 165-179.
- Bennett, S. (2009). Libraries and learning: A history of paradigm change. *Libraries and the Academy*, 9(2), 181-197.
- Berger-Barrera, J. (2008). ACLS humanities e-book: an examination. *Collection Building*, 27(3), 118-120.
- Boss, R. W. (2005). Games in libraries. Consulté le 15 février 2010 <http://www.ala.org/ala/mgrps/divs/pla/plapublications/platechnotes/gamesinlibraries.pdf>
- Briet, S. (1951). *Qu'est-ce que la documentation?* Paris: Editions Documentaires Industrielles et Techniques.
- Brophy, P. (2005). *The academic library* (2nd ed.). London: Facet Publishing.

- Bryant, J., Graham, M., et Graham, W. (2009). Academic libraries and social and learning space: A case study of Loughborough University Library, UK. *Journal of Librarianship and Information Science*, 41(1), 7-18.
- Bubak, S. (2008). Libraries: Not just for books anymore. Consulté le 12 janvier 2015, <http://library.mcmaster.ca/news/2961>
- Burek Pierce, J. (2007). *Sex, brains, and video games: The librarian's guide to teens in the twenty-first century*. Chicago: ALA Editions.
- Burek Pierce, J. (2009). It's not all fun and games. *American Libraries* (April 2009), 61.
- Cadioux, S. (2010). Collections de jeux dans les bibliothèques collégiales et universitaires. *Documentation et bibliothèques*, 56(3), 113-119.
- Cadioux, S., et Beaupré-Lavallée, A. (2011). Video games in postsecondary academic libraries. *Ubiquitous Learning*, 3(4), 87-96.
- Campbell, J. L., Quincy, C., Osserman, J., et Pedersen, O. K. (2013). Coding in-depth semistructured interviews: Problems of unitization and intercoder reliability and agreement. *Sociological Methods & Research*, 42(3), 294-320.
- Carr, P. (2002). The development of feature film collections in academic libraries. *Current Studies in Librarianship*, 26(1-2), 39-52.
- Cellan-Jones, R. (2013). Museum gets game designer in residence. Consulté le 4 août 2014, <http://www.bbc.co.uk/news/technology-22713180>
- Chabin, M.-A. (2004). Document trace et document source. La technologie numérique change-t-elle la notion de document? *Information-Interaction-Intelligence*, 4(1), 141-157.
- Chadwell, F. A. (2009). What's next for collection management and managers? *Collection Management*, 34(4), 254-259.
- Chaplin, H. (2007, March 12). Is that just some game? No, it's a cultural artifact, *The New York Times*.
- Clayton, P., et Gorman, G. E. (2001). *Managing Information Resources in Libraries: Collection Management in Theory and Practice*. London: Library Association.
- Clyde, J., et Thomas, C. (2008). Building an information literacy first-person shooter. *Reference Services Review*, 36(4), 366-380.
- Copier, M. (2003). *The other game researcher: Participating in and watching the construction of boundaries in game studies*. Paper presented at the Level Up: International Digital Games Conference, University of Utrecht. www.digra.org/dl/db/05163.46510.pdf
- Corbetta, P. (2003). *Social Research Theory, Methods and Techniques*. London: Sage.
- Corrall, S. (1983). Media resources for librarians: Audiovisual materials in the Library Association library. *Audiovisual Librarian*, 9(2), 75-80.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, Calif. : Sage.
- Czarnecki, K. (2007). A revolution in library service: gaming is more than just a lure into the library. *School Library Journal*, 53(5), 34-35.
- Czarnecki, K. N. (2010). *Gaming in Libraries*. New York: Library and Information Technology Association.
- Davis, T. L. (1997). The evolution of selection activities for electronic resources. *Library Trends*, 45(3), 391-403.
- de Groat, G. (2015). A history of video game cataloging in U.S. libraries. *Cataloguing & Classification Quarterly*, 53(2), 135-156.

- Demas, S. (2005). From the ashes of Alexandria: What's happening in the college library? In *Library as Place: Rethinking Roles, Rethinking Place* (p. 25-40). Washington D.C.: Council on Library and Information Resources.
- Demas, S., et Scherer, J. A. (2002). Esprit de place: Maintaining and designing library buildings to provide transcendent spaces. *American Libraries*, 33(4), 65-68.
- Dempsey, L., Malpas, C., et Lavoie, B. (2014). Collection directions: the evolution of library collections and collecting. *Library and the Academy*, 14(3), 393-423.
- Dillon, D. (2001a). E-books: The University of Texas experience, part 1. *Library Hi Tech*, 19(2), 113-124.
- Dillon, D. (2001b). E-books: The University of Texas experience, part 2. *Library Hi Tech*, 19(4), 350-362.
- Disher, W. (2007). *Crash Course in Collection Development*. Westport, Conn.: Libraries Unlimited.
- Duhamel, G. (2003). *Scènes de la vie future*. Paris: Mille et une nuits.
- Dyer, H. (1990). The effects of CD-ROM on library services. *Health Libraries Review*, 7, 196-203.
- Earp, V., et Earp, P. (2008). Shaking up the library: How Quake introduced students to the library. In A. Harris & S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing and Information Literacy* (p. 108-115). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Emmens, C. A. (1984). Beep, bong, replace shh! in the library when video games are added to the collection. *Collection Building*, 6(1), 15-18.
- Entertainment Software Association. (2016). Industry facts. Consulté le 1 juin 2016, <http://www.theesa.com/about-esa/industry-facts/>
- Entertainment Software Rating Board. (s.d.). Video game industry statistics. Consulté le 15 janvier 2013, <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Evans, E. G., & Saponaro, M. Z. (2012). *Collection Management Basics*. Santa Barbara, California: Libraries Unlimited.
- Facer, K. (2003). Computer games and learning. Consulté le 1 novembre 2009, <http://www.futurelab.org.uk/resources/publications-reports-articles/discussion-papers/Discussion-Paper261/>
- Farrar, K. M., Krcmar, M., & Nowak, K. L. (2006). Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. *Journal of Communication*, 56(2), 387-405.
- Ferland, B. (2008). *Élaboration de politiques en milieux documentaires*. Montréal: Éditions ASTED.
- Fjordback Søndergaard, T., Andersen, J., & Hjørland, B. (2003). Documents and the communication of scientific and scholarly information. *Journal of Documentation*, 59(3), 278-320.
- Flynn, B. (2003). Geography of the digital hearth. *Information, Communication & Society*, 6(4), 551-576.
- Fu, S. (2008). Hosting game events in a small, liberal arts academic library. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing, and Information Literacy* (p. 88-107). Chicago: Association of College and Research Libraries.

- Galarneau, L. (2014). 2014 global gaming stats: Who's playing what, and why? Consulté le 4 août 2014, <http://www.bigfishgames.com/blog/2014-global-gaming-stats-whos-playing-what-and-why/>
- Gallaway, B., et Lauzon, A. (2006). I can't dance without arrows: getting active @ your library with video game programs. *Young Adult Library Services*, 4(4), 20-25.
- Gamehouse, G. (2012). Welcome to the Computerspielemuseum. Consulté le 30 mai 2013, http://www.computerspielemuseum.de/1210_Home.htm
- Gaudet, F., et Lieber, C. (1999). *Désherber en bibliothèque: manuel pratique de révision des collections*. Paris: Éditions du Cercle de la Librairie.
- Geddes, G. (1984). Ten years of an audiovisual library. *American Libraries*, 10(3), 142-145.
- Gee, J. P. (2007). *Good Video Games + Good Learning*. New York: Peter Lang.
- Gick, N. (2008). Making book: Gaming in the library: A case study. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: collections, marketing, and information literacy* (p. 1-24). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Gittleson, K. (2014). Why does sexism persist in the video games industry? Consulté le 6 décembre 2014, <http://www.bbc.com/news/technology-27824701>
- Gorman, M. (2003). *The Enduring Library: Technology, Tradition, and the Quest for Balance*. Chicago: American Library Association.
- Gust, K., J., et Haka, C. H. (2006). Bringing users back to the library: A case history. *New Library World*, 107(1222/1223), 141-148.
- Haddad, P. (1996). The music collection and services at the national library of Australia. *Australian Academic Research Libraries*, 27(3), 213-217.
- Hallyburton, A. W., Buchana, H. E., et Carstens, T. V. (2011). Serving the whole person: Popular materials in academic libraries. *Collection Building*, 30(2), 109-112.
- Harris, A., et Rice, S. E. (2008). *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing and Information Literacy*. Chicago: American Library Association.
- Haycock, K., et Kemp, J. W. (2008). Immersive learning environments in parallel universes: Learning through second life. *School Libraries Worldwide*, 14(2), 89-97.
- Hlady Rispal, M. (2002). *La méthode des cas: Application à la recherche en gestion*. Édition De Boeck Université: Bruxelles.
- Hoeffgen, B. (2009). Grants get teens gaming: Teen tech week™ 2008 at the public library of Mount Vernon and Knox County. *Young Adult Library Services*, 7(2), 8-9.
- Jenkins, H. (2005). Getting into the game. *Educational Leadership*, 62(7), 48-51.
- Jenkins, H. (2007). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.
- Johnson, M. A. (1986). Guidelines for audiovisual services in academic libraries: A draft. *College and Research Libraries News*, 47(5), 333-335.
- Johnson, P. (2004). *Fundamentals of Collection Development and Management*. Chicago: American Library Association.
- Johnson, P. (2009). *Fundamentals of Collection Development and Management* (2nd ed.). Chicago: American Library Association.
- Juhl, B., et Lowry, A. (1990). The CD-ROM "revolution" at Columbia: Year one. *The Serials Librarian*, 17(3-4), 69-78.
- Juul, J. (2005). *Half-real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

- Juul, J. (s.d.). Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory. Consulté le 26 février 2015, <http://www.half-real.net/dictionary/>
- Kane, D., Soehner, C., et Wei, W. (2007). Building a collection of video games in support of a newly created degree program at the University of California Santa Cruz. *Science & Technology Libraries*, 27(4), 77-86.
- Kichuk, D. (2010). Electronic collection growth: an academic library case study. *Collection Building*, 29(2), 55-64.
- Kirriemuir, J. (2000). Convergence of electronic entertainment and information systems. *Ariadne*, 23(3).
- Kirriemuir, J. (2006). The librarian as video game player. *New Review of Information Networking*, 12(1-2), 61-75.
- Kirriemuir, J., et McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning. Consulté le 5 novembre 2009, http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf
- Kline, S., Dyer-Witherford, N., et De Peuter, G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Kreamer, J. T. (1994). Video and libraries: present status and future trends. *The Acquisitions Librarian*, 6(11), 19-28.
- Lai, K., et Chan, K. (2010). Do you know your music users' needs? A library user survey that helps enhance a user-centered music collection. *Journal of Academic Librarianship*, 36(1), 63-69.
- Lainé-Cruzé, S. (2004). Documents, ressources, données: Les avatars de l'information numérique. *Information-Interaction-Intelligence*, 4(1), 105-119.
- Langston, M. (2003). The California State University e-book pilot project: Implications for cooperative collection development. *Library Collections, Acquisitions, & Technical Services*, 27, 19-32.
- Laskowski, M., & Ward, D. (2009). Building next generation video game collections in academic libraries. *Journal of Academic Librarianship*, 35(3), 267-273.
- Laskowski, M. S. (2004). Stop the technology, I want to get off: Tips and tricks for media selection and acquisition. *The Acquisitions Librarian*, 16(31-32), 217-225.
- Latimer, K. (2011). Collections to connections: Changing spaces and new challenges in academic library buildings. *Library Trends*, 60(1), 112-133.
- Lavigueur, P. (1984). Do librarians take video seriously. *Audiovisual Librarian*, 10(3), 139-141.
- Lawson, K. (2004). Libraries in the USA as traditional and virtual "third places". *New Library World*, 105(1198-1199), 125-130.
- Le Diberder, A., et Le Diberder, F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. Paris: La Découverte.
- Le Moigne, J.-L. (2007). *Les épistémologies constructivistes*. Paris: Presses universitaires de France.
- Ledoux, É. (2006). *La bibliothèque, un lieu de travail : guide pratique en ergonomie pour concevoir les espaces*. Montréal: Éditions Asted.
- Lee, J. H., Perti, A., Weaver, A., et Windleharth, T. (2014). UW/SIMM video game metadata schema: Controlled vocabulary for genre version 1.0. Consulté le 25 novembre 2015, http://gamer.ischool.uw.edu/official_release/

- Lee, M.-C. (2009). Understanding the behavioural intention to play online games: An extension of the theory of planned behaviour. *Online Information Review*, 33(5), 849-872.
- Levine, J. (2007). Getting your game on. *American Libraries*, January, 36.
- Levine, J. (2008). The games people play. *American Libraries*, August, 38.
- Lund, N. W. (2009). Document theory. *Annual Review of Information Science and Technology*, 43(1), 1-55.
- MacKellar, P. H. (2008). *The Accidental Librarian*. Medford, N.J. : Information Today.
- Mastel, K., et Huston, D. (2009). Using video games to teach game design: A gaming collection for libraries. *Computers in Libraries*, 29(3), 41-45.
- Mazure, S. (2008). Games in the library: Creating an awareness of library resources for lifelong library users. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Management and Information Literacy* (p. 116-126). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- McAdam, S. (1999). Selection/acquisition of non-book materials. *The Acquisitions Librarian*, 11(21), 125-145.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., et Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games. Consulté le 3 novembre 2009, <http://www.teem.org.uk>
- Mech, T. (1996). Leadership and the evolution of academic librarianship. *The Journal of Academic Librarianship*, September 1996, 345-353.
- Michigan State University. (s.d.). Russel B. Nye Popular Culture Collection. Consulté le 16 juillet 2016, <https://www.lib.msu.edu/spc/collections/nye/>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., et Saldana, J. (Eds.). (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3e ed.). Los Angeles: Sage.
- Mojang AB (2016). *Minecraft: Education Edition*. Consulté le 6 juin 2016, <http://education.minecraft.net/>
- Molleindustria. (2006). McDonald's Videogame. Consulté le 3 octobre 2013, <http://www.mcvideogame.com/index-eng.html>
- Montgomery, S. E., et Miller, J. (2011). The third place: The library as collaborative and community space in a time of fiscal restraint. *College & Undergraduate Libraries*, 18(2-3), 228-238.
- mtvU. (2009). Darfur Is Dying. Consulté le 3 octobre 2013, <http://www.darfurisdying.com/>
- Mulcahy, K. P. (2006). Science fiction collections in ARL academic libraries. *College & Research Libraries*, January 2006, 15-34.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- Neiburger, E. (2007a). *Gamers... in the library? The why, what, and how of videogame tournaments for all ages*. Chicago: American Library Association.
- Neiburger, E. (2007b). Games... in the library? Video games support the curriculum and develop a new form of literacy. *School Library Journal*, 53(7), 28-29.
- Nicholson, S. (2007). The role of gaming in libraries: Taking the pulse. Consulté le 5 novembre 2009, <http://www.boardgameswithscott.com/pulse2007.pdf>
- Nitecki, D. A. (2011). Assessment as a venue for defining the academic library. *The Library Quarterly*, 81(1), 27-59.
- Oakley, T. (2008). Circulating video games. *School Library Journal*, 54(4).

- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place : Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. Cambridge, Mass.: Da Capo Press.
- Oldenburg, R., et Brissett, D. (1982). The third place. *Qualitative Sociology*, 5(4), 265-284.
- OQLF. (s.d.). Le grand dictionnaire terminologique. Consulté le 10 janvier 2010, <http://www.granddictionnaire.com>
- Otlet, P. (1934). *Traité de documentation*. Bruxelles: Editionnes Mundaneum.
- Parkes, D. (2007). E-books from ebrary at Staffordshire University: A case study. *Program: Electronic Library and Information Systems*, 41(3), 253-261.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods : Integrating Theory and Practice*. Los Angeles: Sage.
- Pédauque, R. T. (2003). *Document: form, sign and medium, as reformulated for electronic documents*. Consulté le 6 juin 2016, http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000594/document
- Pidgeon, N., et Henwood, K. (2004). Grounded Theory. In M. Hardy et A. Bryman (Eds.), *Handbook of Data Analysis* (p. 625-648). London: Sage.
- Pitman, R. (1990). Video games in the library: Hammering out the issues. *Wilson Library Bulletin*, 64, 76-77.
- Poller, A. C. (1988). Videogames as public library material: A theoretical evaluation. *South African Journal of Library and Information Science*, 56(1), 38-43.
- Rao, S. S. (2005). Electronic books: Their integration into library and information centers. *The Electronic Library*, 23(1), 116-140.
- Relan, S. (1994). Adoption of CD-ROM in libraries. *Herald of Library Science*, 33(1-2), 35-40.
- Rossignol, J. (2008). *This Gaming Life: Travels in Three Cities*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Royan, B., Cremer, M., et al for the IFLA Audiovisual and Multimedia Section. (2004). Guidelines for audiovisual and multimedia materials in libraries and other institutions. The Hague, IFLA Headquarters: International Federation of Library Associations and Institutions.
- Sandstrom, J., et Miller, L. (2015). *Fundamentals of Technical Services*. Chicago: an imprint of the American Library Association 2015.
- Saxton, B. (2007). All thumbs isn't a bad thing: Video game programs @ your library. *Young Adult Library Services*, 5(2), 31-33.
- Scalzo, J. (2006). The video game librarian: It's the end of the year as we know it (and I feel fine). Consulté le 4 novembre 2009, <http://www.gamingtarget.com/article.php?artid=4941>
- Schaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., et Gee, J. P. (2005). Videogames and the future of learning. Consulté le 1 novembre 2009, <http://www.wcer.wisc.edu/>
- Schmidt, K. (2004). Past perfect, future tense: A survey of issues in collection development. *Library Collections, Acquisitions, & Technical Services*, 28, 360-372.
- Schonfeld, R. C., et Housewright, R. (2009). Discover and evolving role of the library. In Ithaka (Ed.), *Faculty Survey 2009* (p. 1-13). http://www.sr.ithaka.org/wp-content/uploads/2015/08/Faculty_Study_2009.pdf
- Servet, M. (2010). Les bibliothèques troisième lieu. *Bulletin des bibliothèques de France*, (4). <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>

- Sewell, R. G. (1984). Trash or treasure? Pop fiction in academic and research libraries. *College & Research Libraries*, November 1984, 450-461.
- Shuler, C. (2012). *Where in the world is Carmen Sandiego? The edutainment era: debunking myths and sharing lessons learned*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Shurk, W. L. (1993). Uncovering the mysteries of popular recordings collection development. *The Acquisitions Librarian*, 4(8), 91-98.
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Silverman, K. S. (1989). CD-ROM in libraries: Access, trends and challenges. *The Serials Librarian*, 17(3-4), 49-62.
- Slote, S. J. (1997). *Weeding Library Collections : Library Weeding Methods*. Englewood, Colorado: Libraries Unlimited.
- Smith, B. (2008). Twenty-first century game studies in the academy: Libraries and an emerging discipline. *Reference Services Review*, 36(2), 205-220.
- Squire, K., et Steinkuehler, C. (2005). Meet the gamers: They research, teach, learn and collaborate. So far, without libraries. *Library Journal* (7).
- Squire, K. D. (2008). Video game-based learning: An emerging paradigm for instruction. *Performance Improvement Quarterly*, 21(2), 7-36.
- Squire, K. D., DeVane, B., et Durga, S. (2008). Designing centers of expertise for academic learning through video games. *Theory into Practice*, 47(3), 240-251.
- Squire, K. D., et Jan, M. (2007). Mad city mystery: Developing scientific argumentation skills with place-based augmented reality game on handheld computers. *Journal of Science Education and Technology*, 16(1), 5-29.
- Stake, R. E. (1994). Case studies. In N. K. Denzin et Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 435-454). Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Stake, R. E. (2008). Qualitative case studies. In N. K. Denzin et Y. S. Lincoln (Eds.), *Strategies of Qualitative Inquiry* (p. 119-149). Los Angeles: Sage.
- Tappeiner, E., & Lyons, C. (2008). Selection criteria for academic video game collections. *Collection Building*, 27(3), 121-125.
- Taylor, A. (2007). E-books from MyiLibrary at the University of Worcester: A case study. *Program: Electronic Library and Information Systems*, 41(3), 217-226.
- Therrien, C. (2012). Video games caught up in history: Accessibility, teleological distortion, and other methodological issues. In M. J. P. Wolf (Ed.), *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press.
- Trépanier, N. (2014). The assassin's perspective: Teaching history with video games. *Perspective on History*. Consulté le 6 juin 2016, <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassins-perspective>
- Tyson, C. (2014). Video gamers offered scholarships by US university. *Time Higher Education*. Consulté le 9 décembre 2014, <http://www.timeshighereducation.co.uk/news/video-gamers-offered-scholarships-by-us-university/2014099.article>
- UNESCO. (1994). Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique. Consulté le 15 janvier 2013, http://www.unesco.org/webworld/libraries/manifestos/libraman_fr.html
- Van Fleet, C. (2003). Popular fiction collections in academic and public libraries. *The Acquisitions Librarian*, 15(29), 63-85.

- van Kaam, E. L. (1982). Audiovisual materials: An introduction to existing educational guidelines and the need for the general education of library staff in the handling of AV materials in the public library. *Audiovisual Librarian*, 8(4), 174-175.
- van Wijk, P. (1992). Researchers' need for audiovisual media as source material. *Audiovisual Librarian*, 18(3), 157-165.
- Wallace, D. P., et Van Fleet, C. (2012). *Knowledge into Action: Research and Evaluation in Library and Information Science*. Santa Barbara, California:
- Waxman, L., Clemons, S., Banning, J., et McKelfresh, D. (2007). The library as place: Providing students with opportunities for socialization, relaxation, and restoration. *New Library World*, 108(9/10), 424-434.
- Weiner, S. G. (2005). The history of academic libraries in the United States: A review of the literature. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*, 7(2), 1-12.
- Welch, R. (2008). From platforms to books? I'm game. *Young Adult Library Services*, 6(2), 30-31.
- Welhouse, Z., Lee, J. H., et Bancroft, J. (2015). What am I fighting for? : Creating a controlled vocabulary for video game plot metadata. *Cataloging & Classification Quarterly*, 53(2), 157-189.
- White, W. (1981). What's that funny noise? Videogames in the library. *Library Journal*, 106(8), 859-860.
- Wiegand, W. A. (1979). Popular culture: A new frontier for academic libraries. *The Journal of Academic Librarianship*, 5(4), 200-204.
- Wiener, P. B. (1984). New directions for nonprint collections. *Catholic Library World*, 55(8), 333-334.
- Wilkins, V. (2007). Managing e-books at the University of Derby: A case study. *Program: Electronic Library and Information Systems*, 41(3), 239-252.
- Williams, D. (2003). The video game lightning rod. *Information, Communication & Society*, 6(4), 523-550.
- Williams, D. (2006). Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. *Journal of Communication*, 56(1), 69-87.
- Williams, J. M., et Chimato, M. C. (2008). Gaming in D.H. Hill Library, NC State University. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing and Information Literacy* (pp. 66-75). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Womack, D. H., et Sutton, L. (2008). Get game@zsr - How we did it and what we learned along the way. In A. Harris et S. E. Rice (Eds.), *Gaming in Academic Libraries: Collections, Marketing, and Information Literacy* (pp. 76-87). Chicago: Association of College and Research Libraries.
- Yin, R. K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. New York: The Guilford Press.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Method*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Zhang, Y., et Wildemuth, B. M. (2009). Qualitative analysis of content. In B. M. Widemuth (Ed.), *Applications of Social Research Methods to Questions in Information and Library Science* (p. 308-319). Westport, Conn.: Libraries Unlimited.

Annexe 1. Certificat d'éthique



Comité d'éthique de la recherche en arts et en sciences
(CÉRAS)

No de certificat : CÉRAS-2014-15-134-D

COMITÉ D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE EN ARTS ET EN SCIENCES (CÉRAS)

CERTIFICAT D'ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche en arts et en sciences, selon les procédures en vigueur et en vertu des documents qui lui ont été fournis, a examiné le projet de recherche suivant et conclu qu'il respecte les règles d'éthique énoncées dans la *Politique sur la recherche avec des êtres humains* de l'Université de Montréal :

TITRE : *Étude exploratoire du développement de collections de jeux vidéo dans les bibliothèques universitaires au Canada et aux États-Unis*

REQUÉRANTS : *CADIEUX, Stéphanie, étudiante au doctorat, École de bibliothéconomie et des sciences de l'information*

sous la direction de :

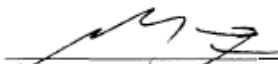
LARIVIÈRE, Vincent, professeur adjoint, École de bibliothéconomie et des sciences de l'information

MODALITÉS D'APPLICATION

Tout changement anticipé au protocole de recherche devra être communiqué au CÉRAS qui en évaluera l'impact au chapitre de l'éthique.

Toute interruption prématurée du projet ou tout incident grave devra être immédiatement signalé au CÉRAS.

Selon les exigences éthiques en vigueur, **un suivi annuel est minimalement exigé afin de maintenir la validité de ce certificat**, et ce, jusqu'à la fin du projet. Le questionnaire de suivi peut être consulté sur la page Web du CÉRAS.


Martin Arguin, président
CÉRAS

Date de délivrance : 2014 / 10 / 22
AAAA / MM / JJ

Date d'échéance : 2019 / 10 / 01
AAAA / MM / JJ

Annexe 2. Prise de contact : bibliothécaires responsables

⁹Dear [names]

I am a doctoral candidate in the Information Science department at Université de Montréal, in Canada. My thesis project focuses on the development of video game collections in North American Universities. More specifically, I am interested in the motivations for its creation, its uses, as well as the impact it has (or not) on the different group of employees (attached is a summary of the project).

I would like to request the permission to perform my fieldwork in your Library during the Fall semester (at your convenience). This would involve in interviewing librarians responsible for the video game collection, technicians, reference librarians, clerks, users, as well as doing observational work. I plan on visiting two universities and staying about two weeks on each site.

Thank you very much for the attention you will be paying at my project and at my inquiry.

Best regards,

Stéphanie Cadieux

Candidate au doctorat en sciences de l'information

École de Bibliothéconomie et des Sciences de l'information Université de Montréal

stephanie.cadieux@umontreal.ca

⁹ Courriel tel qu'envoyé.

Annexe 3. Prise de contact : professeurs

¹⁰Dear [names]

I am a doctoral candidate in the Library and Information Science department of the Université de Montréal, in Canada. My thesis project focuses on the development of video game collections in North American Universities. More specifically, I am interested in the motivations for its creation, its uses, as well as the impact it has (or not) on the different group of employees (attached is a summary of the project).

I will perform my fieldwork in the Library of your University during the Fall semester [insert dates]. As a video games user in the academic field, I would like to interview you and your students involved in your researches or enrolled in one of your classes using video games individually. The interview would be around 20 to 30 minutes and would be on your use of this new library resource. The best dates would be [insert] but I am flexible and free most of the time of my stay.

Thank you very much for the attention you will be paying at my project and at my inquiry.

Best regards,

Stéphanie Cadieux

Candidate au doctorat en sciences de l'information

École de Bibliothéconomie et des Sciences de l'information Université de Montréal

stephanie.cadieux@umontreal.ca

¹⁰ Courriel tel qu'envoyé.

Annexe 4. Formulaire de consentement : bibliothécaire responsable

CONSENT FORM¹¹

Research title: The development of video games collections in academic libraries in Canada and in the United States

Researcher: Stéphanie Cadieux, PhD candidate, School of Library and Information Science, Université de Montréal (Québec, Canada)

Advisors: Vincent Larivière, assistant professor, School of Library and Information Science, Université de Montréal (Québec, Canada)
Carl Therrien, assistant professor, Faculty of Art History and Film Studies, Université de Montréal (Québec, Canada)

A) INFORMATION TO PARTICIPANTS

1. Research objectives

This project aims to understand the underlying reasons that motivate the development of a video games collection in academic libraries, to study the different steps in this particular collection management, the impact of this support's introduction on personnel and the use of this resource by the library users.

2. Research participation

Your research participation consists in an interview with the researcher about the video games collection. With your consent, the interview will be recorded on an audio support to facilitate its transcription; the interview should last between 1 hour and 1h30 and will be held in a place and time discussed with the researcher to match your availabilities.

3. Privacy

The information you will give will be confidential. Each campus visited by the researcher will be assigned a letter and each participant will be given a number. Only the researcher, her advisors and her team will have the list matching participants to their respective letter and number. Furthermore, your information will be kept in a locked container and no information allowing the university or the respondents to be identified will be published. Seven years after the end of the project, the audio recording will be destroyed as well as the transcripts and all

¹¹ Formulaire tel que signé.

personal information. The only data that will be conserved will be the ones with which the participants cannot be identified.

4. Benefits and drawbacks

By taking part in this research, you will contribute to a better understanding of the video game as a support and on the video games collection management. There are no drawbacks.

5. Right to withdraw

Your participation in this project is entirely voluntary and you can decide to withdraw at any moment by oral notice without the need to justify your decision. If you decide to withdraw after the interview, you can reach the researcher at the telephone number indicated below. By opting out, all the data collected will be destroyed. However, when the publishing process has begun (where no data allowing to identify you will figure), it will be impossible to destroy the analysis and the results concerning the information of your interview.

B) CONSENT

I took cognizance of the information above and I have no other questions concerning the project and my participation. I freely consent to take part in this research and I know I can withdraw at any moment without the need to justify my decision.

I consent that the interview be recorded: Yes _____ No _____

Signature: _____ Date: _____

Name: _____ Surname: _____

I declare having explained the objective, the nature, the benefits and drawbacks of the study and to have answered the questions to the best of my knowledge.

Researcher signature: _____

Date: _____

Name: _____ Surname: _____

If you have any questions on this study, or to withdraw from the research, please communicate with Stephanie Cadieux by phone at the 514-343-6111 #3045 or by email at stephanie.cadieux@umontreal.ca

Any complaints concerning your participation in this research can be addressed to the Université of Montréal ombudsman by phone at 514-343-3200 or by email at ombudsman@umontreal.ca.

The ombudsman accepts collect calls.

Annexe 5. Formulaire de consentement : employés de la bibliothèque

CONSENT FORM¹²

Research title: The development of video games collections in academic libraries in Canada and in the United States

Researcher: Stéphanie Cadieux, PhD candidate, School of Library and Information Science, Université de Montréal (Québec, Canada)

Advisors: Vincent Larivière, assistant professor, School of Library and Information Science, Université de Montréal (Québec, Canada)
Carl Therrien, assistant professor, Faculty of Art History and Film Studies, Université de Montréal (Québec, Canada)

A) INFORMATION TO PARTICIPANTS

1. Research objectives

This project aims to understand the underlying reasons that motivate the development of a video games collection in academic libraries, to study the different steps in this particular collection management, the impact of this support's introduction on personnel and the use of this resource by the library users.

2. Participation in the research

Your research participation consists in an interview with the researcher about the video games collection. With your consent, the interview will be recorded on an audio support to facilitate its transcription; the interview should last between 20 and 30 minutes and will be held in a place and time discussed with the researcher to match your availabilities.

3. Privacy

The information you will provide will be treated confidentially. Each campus visited by the researcher will be assigned a letter and each participant will be given a number. Only the researcher and her advisors will have the list matching participants to their respective letter and number. Furthermore, your information will be kept in a locked container and no information allowing the university or the respondents to be identified will be published. Seven years after the end of the project, the audio recording will be destroyed as well as the

¹² Formulaire tel que signé.

transcripts and all personal information. The only data that will be conserved will be the ones with which the participants cannot be identified.

4. Benefits and drawbacks

By taking part in this research, you will contribute to a better understanding of the video game as a support, on the video games collection management and on the impact on the day-to-day work for library personnel. There are no drawbacks.

5. Right to withdraw

Your participation in this project is entirely voluntary and you can decide to withdraw at any moment by oral notice without the need to justify your decision. If you decide to withdraw after the interview, you can reach the researcher at the telephone number indicated below. By opting out, all the data collected will be destroyed. However, when the publishing process has begun (where no data allowing to identify you will figure), it will be impossible to destroy the analysis and the results concerning the information of your interview.

B) CONSENT

I understand of the information above and I have no other questions concerning the project and my participation. I freely consent to take part in this research and I know I can withdraw at any moment without the need to justify my decision.

I agree for the interview to be recorded: Yes _____ No _____

Signature: _____ Date: _____

Name: _____ Surname: _____

I declare having explained the objective, the nature, the benefits and drawbacks of the study and to have answered the questions to the best of my knowledge.

Researcher signature: _____

Date: _____

Name: _____ Surname: _____

If you have any questions on this study, or to withdraw from the research, please communicate with Stephanie Cadieux by phone at the 514-343-6111 #3045 or by email at stephanie.cadieux@umontreal.ca

Any complaints concerning your participation in this research can be addressed to the Université of Montréal ombudsman by phone at 514-343-3200 or by email at ombudsman@umontreal.ca.

The ombudsman accepts collect calls.

Annexe 6. Formulaire de consentement : utilisateurs

CONSENT FORM¹³

Research title: The development of video games collections in academic libraries in Canada and in the United States

Researcher: Stéphanie Cadieux, PhD candidate, School of Library and Information Science, Université de Montréal (Québec, Canada)

Advisors: Vincent Larivière, assistant professor, School of Library and Information Science, Université de Montréal (Québec, Canada)

Carl Therrien, assistant professor, Faculty of Art History and Film Studies, Université de Montréal (Québec, Canada)

A) INFORMATION TO PARTICIPANTS

1. Research objectives

This project aims to understand the underlying reasons that motivate the development of a video games collection in academic libraries, to study the different steps in this particular collection management, the impact of this support's introduction on personnel and the use of this resource by the library users.

2. Participation in the research

Your research participation consists in an interview with the researcher about the video games collection. The interview should last between 20 and 30 minutes and will be held in a place and time discussed with the researcher to match your availabilities. With your consent, the interview will be recorded on an audio support to facilitate its transcription.

3. Privacy

The information you will provide will be treated confidentially. Each campus visited by the researcher will be assigned a letter and each participant will be given a number. Only the researcher and her advisors will have the list matching participants to their respective letter and number. Furthermore, your information will be kept in a locked container and no information allowing the university or the respondents to be identified will be published. Seven years after the end of the project, the audio recording will be destroyed as well as the transcripts and all personal information. The only data that will be conserved will be the ones with which the participants cannot be identified.

¹³ Formulaire tel que signé.

4. Benefits and drawbacks

By taking part in this research, you will contribute to a better understanding of the video game as a library resource. There are no drawbacks.

5. Right to withdraw

Your participation in this project is entirely voluntary and you can decide to withdraw at any moment by oral notice without the need to justify your decision. If you decide to withdraw after the interview, you can reach the researcher at the telephone number indicated below. By opting out, all the data collected will be destroyed. However, when the publishing process has begun (where no data allowing to identify you will figure), it will be impossible to destroy the analysis and the results concerning the information of your interview.

B) CONSENT

I understand of the information above and I have no other questions concerning the project and my participation. I freely consent to take part in this research and I know I can withdraw at any moment without the need to justify my decision.

I agree for the interview to be recorded: Yes _____ No _____

Signature: _____ Date: _____

Name: _____ Surname: _____

I declare having explained the objective, the nature, the benefits and drawbacks of the study and to have answered the questions to the best of my knowledge.

Researcher signature: _____

Date: _____

Name: _____ Surname: _____

If you have any questions on this study, or to withdraw from the research, please communicate with Stephanie Cadieux by phone at the 514-343-6111 #3045 or by email at stephanie.cadieux@umontreal.ca

Any complaints concerning your participation in this research can be addressed to the Université of Montréal ombudsman by phone at 514-343-3200 or by email at ombudsman@umontreal.ca.

The ombudsman accepts collect calls.

Annexe 7. Grille d'entrevue 1 : bibliothécaire responsable

General Questions

1. To which gender do you identify?
2. To what age group do you belong?
 - a. 18-25
 - b. 26-35
 - c. 36-45
 - d. 46-55
 - e. 56-65
 - f. 66 and more
3. For how long have you been a librarian?
 - a. less than 2 years
 - b. 2 to <5 years
 - c. 5 to <10 years
 - d. 10 to <15 years
 - e. 15 years and more
4. For how long have you occupied your present position?
 - a. less than 2 years
 - b. 2 to <5 years
 - c. 5 to <10 years
 - d. 10 to <15 years
 - e. 15 years and more
5. What disciplines does your work cover?
6. What are your principal tasks?
7. What post-secondary degree do you have (completed or in progress)?

Research Questions

Collection development's context

8. What disciplines does the video game collection cover?
9. When did video games enter your library collection? Were you involved in the collection's development?
10. What factors led to the creation of the collection? What is the impact of the needs for research and teaching in its creation?

Note to researcher: professors' demands, follow the trend established by other universities, creation of video game studies in the university.

11. How was the libraries' top management involved in the creation of the collection?
12. Did the library benefit from a special subvention
13. Did the librarian in charge of the collection need upgrading activities? If so, what were they? Were experts (experts on video games or librarian having already developed that kind of collection) needed?
Note for researcher : for what task(s); what type of upgrading activity, presentations, classes, readings, exercises, etc.; what were the objectives of this upgrading activity, what was their frequency, were they mandatory, were they useful?)
14. Do you also acquire consoles or you are focussing only on the games themselves?
Why?
15. What is the approximate percentage of your annual budget dedicated to the maintenance of the collection (buying new games, repairs, buying consoles, maintenance of the gaming area)? Were there budgets amputated? If so, which ones?
Note for researcher: human resources and physical resources
16. Do you have any partnership with video game companies or video games retailers? If so, what are the modalities?
Note for researcher: if they have a partnership and if they have consoles, ask if the partnership also covers consoles and accessories.
17. Do you loan video games? If so, what are the modalities? Is there any restriction? Do you loan consoles and accessories? Are the modalities the same as for the games?
18. Did you need additional shelving for the video games collection and consoles? Do you store the games and consoles in a special room? If so, are there special preservation measures?
Note for researcher: Preservation measures: humidity control, temperature control.
19. Is there a course reserve dedicated for the video games? What are its modalities?
20. Do you use the video games for marketing of the library?
Note for researcher: Gaming night in the library to change the perception of the library or to promote the collection (video games and other), informational training, acquisitions for leisure purposes, use of the gaming area for leisure. Ask about third place.
21. Did the social perception of video games in society influence the collection development?
Note for researcher: publicity and special press on video games, researches done with video games in the university and outside.

22. Did you encounter resistance to change related to the video games collection? If so, how did you manage it?

Collection development

23. Is there a collection development policy for video games? If so, what aspects does it cover? If not, why?

Note to researcher: the policy concerns only acquisition or other tasks in the collection management?

24. What are the employees directly involved in the acquisitions? What are their tasks?

25. What selection criteria do you use for video games?

Note for researcher: relevance for discipline X, potential relevance for more than one discipline, possibility to buy the game new, controllers required, professors' suggestions, students' suggestions, awareness of the conceptor/company, price, availability in store, links with current collection, public, experts' opinion, other librarians' opinion)

26. Do you only buy new games or do you also acquire used games? Do you buy them from stores only or do you also go online?

27. How do you proceed for buying special controllers? Do you buy more than one in case of stealing or breaks?

28. Do you have backup media (hard drives or memory cards)?

29. Do you have online games account?

30. How do you keep track of acquisitions? Is it different from the tracking of other supports?

31. What employees are directly involved with the intellectual and the physical treatment of video games? What are their tasks?

32. What are the security measures regarding breaking of games, consoles and accessories?

33. What are the security measures regarding the stealing of games, consoles and accessories?

34. How do you handle the material treatment of the games' packages? Where do you store them? Where do you store the games?
35. What system do you use for physical accessibility? What are the criteria for the access number's selection?
36. What are the intellectual treatment characteristics specific to video games?
Note to researcher: access, subject heading, users' tags, co-operative cataloguing, copy cataloguing.
37. What employees are directly involved with weeding of video games? What are their tasks?
38. What are the weeding criteria?
Note to researcher: too many copies of the same game, breaks, obsolete material, new edition of the same game (for instance, God of War), too many games on a same topic, games no longer used for teaching or for research.
39. What is done with the games weeded?
Note to researcher: donation, sell, garbage
40. Has the introduction of video games led to the creation of new policies? Or modification of currently used policies on technical services or loans? If so, for which task and what were the changes?
41. Other than the tasks previously discussed, did you notice changes on your tasks or your employee's brought by the video games collection?
42. Are you satisfied to offer video games to your users? Do you think it helps you accomplish your mission as an academic library?
43. Do you have any question or comment?

Annexe 8. Grille d'entrevue 2 : bibliothécaires de référence

General questions

1. To which gender do you identify?
2. To what age group do you belong?
 18-25 26-35
 36-45 46-55
 56-65 66 and more
3. For how long have you been a librarian?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 à <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
4. For how long have you occupied your present position?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 to <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
5. What disciplines does your work cover?
6. What are your principal tasks?
7. What post-secondary degree do you have (completed)

Research questions

8. For your reference work, is the video game as a document different from others? If so, how?

Note to researcher: research methods in the catalog, reference interviews, and other changes

9. Did you have to attend special upgrading activities to deal with video games in your

Note to researcher: for what task(s); what type of upgrading activity, presentations, classes, readings, exercises, etc.; what were the objectives of this upgrading activity, what was their frequency, were they mandatory, were they useful?

10. Do you notice a different task division or general workflow when comparing video games with other supports?
11. Do you play video games in your spare time? Do you think that helps/could help you with your professional tasks related to them?
12. Do you have any questions or comments?

Annexe 9. Grille d'entrevue 3 : techniciens

Demographic questions

1. To which gender do you identify?
2. To what age group do you belong?
 18-25 26-35
 36-45 46-55
 56-65 66 and more
3. For how long have you been working in technical services?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 to <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
4. For how long have you occupied your present position?
 less than 2 years 2 à <5 years
 5 à <10 years 10 à <15 years
 15 years and more
5. What disciplines does your work cover?
6. What are your principal tasks?
7. What post-secondary degree do you have (completed)?

Research questions

8. Do video games as a document need to be handled in a different manner than other types of document? If so, how?

Not to researcher: physical treatment, intellectual treatment, clerks supervision, etc.
9. Did you have to attend upgrading activities to deal with video games in your current position?

Note to researcher: for what task(s); what type of upgrading activity, presentations, classes, readings, exercises, etc.; what were the objectives of this upgrading activity, what was their frequency, were they mandatory, were they useful?

10. Do you notice a different task division or general workflow when comparing video games with other supports?
11. Did you have to implement new policies or did you have to modify existing policies to adapt to video games? If so, what were these changes or new policies?
12. Do you play video games in your spare time? Do you think that helps/could help you with your professional tasks related to them?
13. Do you have any questions or comments?

Annexe 10. Grille d’entrevue 4 : commis

General questions

1. To which gender do you identify?
2. To what age group do you belong?
 18-25 26-35
 36-45 46-55
 56-65 66 and more
3. For how long have you occupied your present position?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 to <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
4. For how long have you worked as a library clerk?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 to <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
5. What are your principal tasks?
6. What post-secondary training do you have (completed or in progress)?

Research questions

7. Do video games as a document need to be handled in a different manner than other types of document? If so, how?

Note to researcher: differences in manipulations for loans or returns, security processes, having to retrieve the games or consoles in another room or in a desk, differences for physical treatment, gaming area reservations

8. Did you have to attend special upgrading activity to deal with video games in your current position?

Note to researcher: for what task(s); what type of upgrading activity, presentations, classes, readings, exercises, etc.; what were the objectives of this upgrading activity, what was their frequency, were they mandatory, were they useful?

9. Do you notice a different tasks division or general workflow when comparing video games with other supports?
10. Do you play video games in your spare time? Do you think that helps/could help you with your professional tasks related to them?
11. Do you have any questions or comments?

Annexe 11. Grille d'entrevue 5 : professeurs

General questions

1. To which gender do you identify?
2. To which age group do you belong?
 18-25 26-35
 36-45 46-55
 56-65 66 and more
3. For how long have you been a professor (in this university or elsewhere)?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 to <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
4. For how long have you been employed at this university?
 less than 2 years 2 to <5 years
 5 to <10 years 10 to <15 years
 15 years and more
5. What university degrees do you have? From which universities? In what year did you graduate from each one?
6. In which department do you work? What subjects do you teach? What subjects do you do research in?

Research questions

(research activities)

7. Do you directly use video games in your current research project(s) or did you use them in past research projects? If so, how often? *(If no, go directly to question 13)*

8. What is the topic of your research projects necessitating the direct use of video games (past and current projects)?
9. What type of games do you use (past and current projects)?

*Note to researcher: first person shooter, RPG, adventure, platform, puzzle, other
Also address platform and the technology*

10. How are the video games used (past and current projects)?

Note to researcher: test on participants, historical research, etc.

11. Do you use the library resources for your research projects (games, consoles, computers, gaming area) (past and current projects)? If not, why?

12. What is your degree of satisfaction for material resources offered by the library (video games, consoles, computers, gaming area) for your research projects? Why?

- Very satisfied
- Satisfied
- Mildly satisfied
- Unsatisfied
- Very unsatisfied
- Does not wish to answer

Note to researcher: personal collections of video games (complementarity with library resources, no need the library resources because of personal collection, etc.)

13. Do you have any comments concerning the material resources related to video games offered by the library?

14. What is your degree of satisfaction for the services offered linked to video games by the library other than material resources, for instance reference or the catalog for your research projects?

- Very satisfied
- Satisfied
- Mildly satisfied
- Unsatisfied
- Very unsatisfied
- Does not wish to answer

15. Do you have any comments concerning the library services linked to video games other than material resources offered?

Teaching activities

16. Do you directly use video games for your teaching or have you used them in the past? (*if not, go directly to question 19*)

17. If so, for how many courses and which ones(s) (past and present)?
18. What type of video games do you use (past and present)?
Note to researcher: first person shooter, RPG, adventure, platform, puzzle, other
Also address platform and the technology
19. How are they used (past and present)?
Note to researcher: ask students to play outside of the classroom; presentation in class; gaming period for students included in the class, if so, how many classes and for how long; preference for certain types of video games for certain activities, for instance presentation vs gaming period
20. Do you use the library resources for your teaching (games, consoles, computers, gaming area) (past and present)? If not, why?
21. What is the impact of video games in your teaching?
22. What is your degree of satisfaction for material resources offered by the library (video games, consoles, computers, gaming area) for your teaching?
- Very satisfied
 - Satisfied
 - Mildly satisfied
 - Unsatisfied
 - Very unsatisfied
 - Does not wish to answer
23. Do you have any comments concerning the material resources related to video games offered by the library?
- Note to researcher: personal collections of video games (complementarity with library resources, no need the library resources because of personal collection, etc.)*
24. What is your degree of satisfaction for the services offered linked to video games by the library other than material resources, for instance reference or the catalog, for your teaching?
- Very satisfied
 - Satisfied
 - Mildly satisfied
 - Unsatisfied
 - Very unsatisfied
 - Does not wish to answer
25. Do you have any comments concerning the library services linked to video games other than material resources offered?

Other uses

26. Do you use the library resources (video games, consoles and gaming area) for other purposes than for research and teaching? If so, can you elaborate?

Note to researcher: cover leisure, type of games and if they are the same resources as the ones used for teaching or research.

27. Do you use the gaming area for other purposes?

Note to researcher: example meetings.

28. Do you have any further questions or comments?

Annexe 12. Grille d’entrevue 6 : étudiants

General questions

1. To which gender do you identify?
2. To which age group do you belong?
 18-25 26-35
 36-45 46-55
 56-65 66 and more
3. Can you describe your academic path?

Research questions

(Research activities: to ask if graduate student)

4. Do you directly use video games for your current research project or did you use them in past research projects? If so, what is the approximate percentage of your total research projects in which you need them? *(If no, go directly to question 13)*
5. What is the subject of your research projects necessitating the direct use of video games (past and current)?
6. What type of games do you use (past and current)?

Note to researcher: first person shooter, RPG, adventure, platform, puzzle, other
7. How are the video games used (past and current)?

Note to researcher: test on participants, historical research, etc.
8. Do you use the library video games related resources for your research projects (games, consoles, computers, gaming area) (past and current)? If not, why?
9. What is your degree of satisfaction for material resources offered by the library (video games, consoles, computers, gaming area) for your research? Why?

 Very satisfied
 Satisfied
 Mildly satisfied
 Unsatisfied

- Very unsatisfied
- Do not want to answer

10. Do you have any comments concerning the material resources related to video games offered by the library?

11. What is your degree of satisfaction for the services offered linked to video games by the library other than material resources, for instance reference or the catalog, for your research? Why?

- Very satisfied
- Satisfied
- Mildly satisfied
- Unsatisfied
- Very unsatisfied
- Does not wish to answer

12. Do you have any comments concerning the library services linked to video games other than material resources offered?

Teaching activities

13. Are video games directly used in one or many classes you have taken in your actual program? *(if not, go directly to question 19)*

14. If so, for how many courses and which one(s)?

15. What type of video games was used?

Note to researcher: first person shooter, RPG, adventure, platform, puzzle, other

16. How were they used?

Note to researcher: students asked to play outside of the classroom; presentation in class by the professor; gaming period for students included in the class, if so, how many classes and for how long

17. Do you use the library video games related resources for your research projects (games, consoles, computers, gaming area)? If not, why?

18. What is your degree of satisfaction for material resources offered by the library (video games, consoles, computers, gaming area) for your classes? Why?

- Very satisfied
- Satisfied

- Mildly satisfied
- Unsatisfied
- Very unsatisfied
- Does not wish to answer

19. Do you have any comments concerning the material resources related to video games offered by the library?

20. What is your degree of satisfaction for the services offered linked to video games by the library other than material resources, for instance reference or the catalog, for your classes? Why?

- Very satisfied
- Satisfied
- Mildly satisfied
- Unsatisfied
- Very unsatisfied
- Does not wish to answer

21. Do you have any comments concerning the library services linked to video games other than material resources offered?

Other uses

22. Do you use the library's resources (video games, consoles and gaming area) for other purposes than for research and studying? If so, can you elaborate?

Note to researcher: cover leisure, type of games and if they are the same resources as the ones used in class or for research

23. Do you have any further questions or comments?

Annexe 13. Livre de codes

Démographie

- Âge
Âge des participants
- Genre
Genre auquel les participants s'associent.
N.B. Souvent mentionné dans l'entête avec le déterminant avant le poste.
- Profil d'emploi/d'activité
Titre du poste et département.
Expérience dans le poste et dans l'emploi
Pour étudiants: le nom du département où ils sont, lorsque mentionné
- Disciplines- bibliothèque
Disciplines dans lesquelles travaillent les membres du personnel des bibliothèques.
Disciplines couvertes par l'employé et non pas les disciplines de la bibliothèque.
- Formation
Formations universitaires des participants.
Pour les étudiants, leur parcours universitaires.
Coder uniquement les formations complétées ou en cours.
Ne pas coder l'absence de formation.
- Sujet-recherche
Sujet(s) dans le(s)quel(s) les professeurs et les étudiants font de la recherche.
Ne pas coder l'absence de recherche
- Sujet-enseignement
Sujet(s) généraux que les professeurs et les étudiants enseignent.
Sujet(s) généraux des cours suivis par les étudiants où des jeux vidéo ont été utilisés.
Ne pas coder l'absence de recherche ou d'enseignement.
- Tâches
Description des tâches quotidiennes des participants.
Coder toutes les tâches, pertinentes ou non pour la thèse.

QR1/Quels sont les facteurs influençant le développement des collections de jeux vidéo?

Facteurs technologiques

- Préservation

Salle d'entreposage spéciale.

Contrôle d'humidité.

Contrôle de température.

Dédoublage des consoles/accessoires en cas de bris.

Traitement de l'obsolescence (garder les jeux après obsolescence de consoles ou seulement avoir une collection récente).

- Aire de jeu

Note d'utilisation: coder tout ce qui concerne l'aire de jeu avec ce code.

Ordinateurs dans l'aire de jeux ou à l'extérieur (parc informatique).

MMORPG permis.

Si MMORPG, création de compte pour la bibliothèque ou joueur gère son compte (donc le jeu est-il fourni ou seulement l'espace pour y jouer).

Types de consoles.

Sauvegarde permise (disponibilité d'espace sur disque dur).

Salle réservée ou aire ouverte dans un coin de la bibliothèque.

Soutien technique.

Fonctionnement de l'aire de jeu (par exemple, comment aller emprunter les jeux).

Facteurs organisationnels

- Employés
 - Employés disponibles pour la mise sur pied d'une nouvelle collection.*
 - Employés disponibles pour la gestion de l'espace et les activités de la bibliothèque.*
- Implications externes
 - Implication des professeurs.*
 - Implication des étudiants.*
 - Implication d'experts en jeux vidéo.*
 - Rôle de la haute direction dans l'approbation de la mise en place de la collection.*
- Gestion du changement
 - Formations spécialisées pour nouvelles tâches pour la personne responsable de la collection.*
 - Changement de politiques/procédures.*
 - Difficultés particulières auprès des employés.*
 - Gestion des perceptions des jeux vidéo des employés.*
- Particularités du prêt
 - Nombre de disciplines soutenues.*
 - Circulation des jeux.*
 - Circulation des consoles.*
 - Utilisation de réserve de cours.*

Note d'utilisation: Coder tout ce qui concerne l'aire de jeu sous QR1/Facteurs technologiques/Aire de jeu.
- Début de la collection
 - Tout ce qui concerne la création de la collection, les éléments qui ont bien marché ou qui ont dû être changés en rapport avec la création et le début du développement de la collection*
- Satisfaction de l'offre
 - Le degré de satisfaction du bibliothécaire d'offrir des jeux vidéo.*

Facteurs sociaux

- Marketing
 - Organisation de soirées de jeux dans la bibliothèque.*
 - pour changer la perception des étudiants de la bibliothèque.*
 - pour faire la promotion de la collection.*
 - pour développer des aptitudes informationnelles.*
 - pour usagers qui les utilisent dans un contexte de recherche ou d'enseignement.*
 - Acquisition de jeux dans une optique ludique.*
 - Permission d'utilisation de l'aire de jeux pour détente.*
 - Confort de l'aire de jeux.*
 - Troisième lieux.*
- Perceptions des jeux
 - Publicité/presse sur les jeux vidéo (ou un jeu en particulier).*
 - Recherches faites avec les jeux à l'extérieur de l'université.*
 - Création d'études vidéoludiques dans d'autres universités.*

Note d'utilisation: tout ce qui concerne directement les employés et la résistance au changement doit être codé QR/Facteurs organisationnels/Gestion du changement.

Facteurs budgétaires

- Gestion de budgets
 - Budget disponible pour la création d'une collection de jeux vidéo.*
 - Budget disponible pour le soutien de la collection.*
 - Budgets amputés (s'il y a lieu) au profit des jeux vidéo.*
- Décisions d'achat
 - Décisions d'achat pour lesquelles l'argent est clairement spécifié.*
 - Gestions de licences*
- Partenariats
 - Apports d'experts.*
 - Partenariat avec des compagnies de jeux vidéo.*
 - Partenariat avec des compagnies de vente de jeux vidéo.*
- Coûts associés
 - Coûts de traitement.*
 - Entreposage.*
 - Achat de rayonnage supplémentaire.*
 - Entreposage dans local spécial.*
 - Nécessité d'achat de matériel spécial pour la sécurité.*
 - Coûts (ou partie du budget) associés à la préservation.*
 - Coûts associés à la main d'œuvre (nombre d'employés associés à la collection).*
 - Formations.*

QR2/Comment les différentes étapes du développement de collec

• Acquisitions

Tout ce qui est en lien avec le processus d'obtention du jeu/de la console.

Achat juste jeux ou jeux et consoles.

Multiplication des jeux offerts sur plus d'une plateforme.

Employés impliqués dans les acquisitions.

Achat en magasin ou en ligne.

Endroit où les achats sont faits.

Achat des « controllers » spéciaux.

Achat de support de sauvegarde.

Mesures pour faire le suivi.

Abonnement à des jeux en ligne.

Partenariat avec entreprises.

Dons.

Politique de développement de collection.

• Critères de sélection

Tout ce qui est en lien avec les raisons de choisir le document.

Pertinence pour discipline X.

Potentiel de pertinence pour plus d'une discipline.

Possibilité d'acheter neuf.

Manettes (controllers) requis.

Demande des usagers.

Notoriété des concepteurs.

Prix.

Disponibilité.

Lien avec la collection existante.

Public visé.

Opinion d'experts (gens de l'industrie du jeu, bibliothécaires ayant déjà monté une collection, consultants, bibliothécaire chargé de la veille dans ce domaine).

Autres.

• Traitement physique

Employés impliqués.

Mesures de sécurité contre le bris des jeux.

Mesures de sécurité contre le vol des jeux.

Mesures de sécurité contre le bris des consoles et des manettes.

Mesures de sécurité contre le vol des consoles et des manettes.

Traitement de la pochette du jeu.

Rangement.

- **Traitement intellectuel**
 - Employés impliqués.*
 - Attribution des cotes pour accessibilité physique.*
 - Catalogage.*
 - Vedettes-matières.*
 - Niveau d'indexation.*
 - Éléments indexés.*
 - Catalogage dérivé.*
 - Catalogage coopératif.*
 - **Élagage**
 - Employés impliqués.*
 - Critères de d'élagage.*
 - o*Exemplaires superflus.*
 - o*Bris.*
 - o*Matériel désuet.*
 - o*Édition antérieure (ex. GoW qui est ressorti sur PS3)*
 - o*Surabondance de jeux dans une thématique/avec une particularité (ex. jeux violents).*
 - o*Jeux qui ne sont plus utilisés en recherche ou dans des programmes.*
 - Mesures d'élagage (dons, vente ou déchets).*
 - **Référence**
 - Activités de référence, faites ou non par un bibliothécaire.*
-
- **Traitement particulier**
 - Étapes de traitement physique qui sont propres aux jeux vidéo:*
 - Réparation.*
 - Nettoyage.*
 - Mise à niveau du matériel.*

QR3/De quelles manières la collection est-elle utilisée par les usagers de la bibliothèque?

Recherche

- Projets
 - Nombre de projet(s).*
 - Sujet(s) des projets.*
 - Type de jeu utilisé.*
 - Manière dont le jeu est utilisé.*
- Utilisation des ressources de la bibliothèque
 - Utilisation ou absence d'utilisation des ressources de la bibliothèque.*

Enseignement


- Sujets
Types de jeux utilisés.
Sujets des cours.
- Modalités d'utilisation
Présentation en classe ou demande de jouer aux étudiants dans leurs temps libres.
Nombre de séances.
- Apport à l'enseignement
L'impact de l'utilisation des jeux sur l'enseignement, tant au niveau de la réception de cette utilisation en tant qu'étudiant ou au niveau de la personne en charge du cours
- Utilisation des ressources de la bibliothèque-
Utilisation ou absence d'utilisation des ressources de la bibliothèque.

Satisfaction

- Ressources
Degré de satisfaction des ressources offertes (jeux vidéo et supports de lecture) par la bibliothèque pour répondre aux besoins, autant pour la recherche que pour l'enseignement.
- Personnel
Degré de satisfaction du personnel de la bibliothèque, autant pour la recherche que pour l'enseignement
- Satisfaction générale
Lorsque l'on parle d'une manière générale de la satisfaction de l'espace ou de posséder un tel espace ou une telle collection, mais sans aller dans le détail. Si le commentaire concerne les ressources ou le personnel spécifiquement, coder avec les codes plus précis.

Comprends les préoccupations géographiques
- Autres utilisations
Autres utilisations que l'utilisation de ressources pour la recherche et l'enseignement, notamment l'utilisation de l'espace.
Exemples: utilisation pour des réunions ou pour le loisir.

N.B. Donner un cours dans l'espace entre dans "autres utilisations".
- Commentaires généraux
Pour coder et recueillir les données concernant les jeux en général, mais qui ne sont pas en lien avec la bibliothèque ou la collection.
Ex. ou know, since this is anonymous, in a broader philosophical sense, I guess I kind of have a problem with the idea like every time the industry releases a new console, we need to buy it to be like up to date, like it's itched to the logic of the industry rather than into the actual sort of, the history of the medium, or the culture of the medium, or, it's seems like sort of unreflexive, or uncritical I guess, I know that other kinds of media library do the same thing, you know, they buy all the newest blockbuster films as well as you know, back cataloguing art films, but I guess, it seems like that's less problematic when there's already a backlog, you know, whereas with the games, it's like, that's all we have it's these new games.

 **QR4/ Les jeux vidéo doivent-ils être traités autrement des autres types de documents? Si oui, de quelle manière?**

- ◆ Adaptations à de nouvelles politiques
La manière dont l'employé à eu à s'adapter à de nouvelles politiques.
Note d'utilisation: s'il s'agit de création de nouvelles politiques, il faut coder sous QR1/Facteurs organisationnels/Gestion du changement.
- ◆ Formations
La nécessité de suivre des formations
Mises à jour de différents acabits (lecture de documentation, suivre une personne, etc.)
- ◆ Différence
Différences entre le traitement des jeux vidéo et le traitement des supports plus traditionnels.
- ◆ Connaissances du support
L'impact de la connaissance préalable du supoprt sur les tâches à accomplir.
- ◆ Division des tâches
Changement ou non dans la division des tâches concernant le traitement des jeux vidéo par opposition aux autres types de documents

